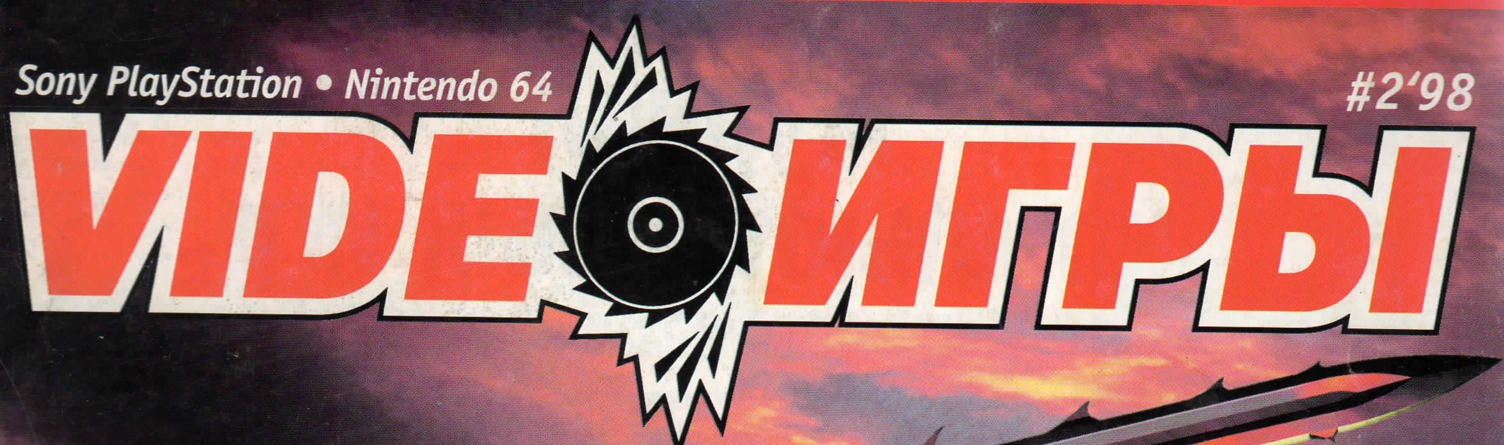


ВПЕРВЫЕ В ЖУРНАЛЕ: конкурс, посвященный выходу в Европе игры **Gran Turismo**!



Sony PlayStation • Nintendo 64

#2'98



Полное прохождение игр:
Resident Evil 2
Broken Sword
Theme Hospital

Хиты номера:
Tekken 3
MDK
Gran Turismo
Tenchu
Fighting Force
Dead or Alive
Klonoa
Moto Racer

стратегия нашей менты

Warhammer: Dark Omen

Лучший российский журнал компьютерных игр



Поздравляю

Недавно я купил ваш журнал и так понял, что это первый номер, начало пути, значит. Поздравляю! Мне кажется, что получилось очень удачно. Понравилась больше всего “Игротека”, но другие разделы тоже вполне. Не хватает только писем ваших читателей. Их всегда интересно читать. А еще интересно то, что вы отвечаете. Если будете печатать у себя письма, то ваш журнал вообще станет “на пять”. Я его буду читать обязательно.

Андрей Смирнов (Пенза)

Спасибо за поздравления, Андрей. Нам очень приятно. Но какие же письма могут быть в первом номере? Надеемся, что теперь мы “на пять”.

Я — против

Привет, “Видеоигры”! Вот купил ваш журнал и порадовался — красиво и неглупо. Просто на удивление. Я только против вашего раздела “Взлом”. Совсем не понимаю, зачем это во всех игровых журналах дают коды и пароли. По-моему, это нечестно — надо самому добывать все это в игре. На готовеньком-то каждый сможет игру пройти. Настоящие игроки так не поступают. Может, вы со мной и не согласитесь, но я на своей точке зрения стою твердо.

С уважением,

Павел Доронин (Москва)

Павел! Мы тоже — против. Мы также против войн, эпидемий, террористических актов, экологических катастроф и падения Пизанской башни. Жаль только, что все это продолжает существовать и совсем не учитывает наши желания и эмоции.

Пусть мама будет здорова

Здравствуйте.

Я в школе у своего друга взял ваш журнал почитать. Мне много чего понравилось, но больше всего про пластилиновых обезьян. Я учился хорошо, и мне дали деньги на эту игру. Теперь моя мама старается ее спрятать и говорит, что я сошел с ума. А я не сошел. Просто мне очень нравится в нее играть. У меня как только время есть — я сразу бегу поиграть. Наверно, для других это слишком простая игра, чтобы так фанатеть, а мне не нравится, когда кровь и драки. Я люблю, когда все понятно и красиво. А еще я вам лотерею вашу послал, хочу что-нибудь выиграть.

Валя Ковалев, 11 лет (Серпухов)

Знаешь, Валя, нам тоже нравятся Skullmonkeys (мы даже отметили эту игру своим особым знаком — “Наш выбор”), но это еще не повод доводить маму. Эдак она решит, что играть тебе вредно, и не даст больше денег на новые игры. Учись хорошо и не нервируй родителей, а то останешься с носом.

Чтобы стать опытным игроком

Здравствуйте, редакция.

Я совсем недавно купил PlayStation, потому что играл на ней у друга, и эта приставка мне очень понравилась. Играть я начал совсем недавно и мало что знаю из игр. Главное, не знаю какие игры покупать. Вообще-то, я люблю драки и приключения, а по названиям ничего не поймешь. Если спрашиваешь у продавца, то он отвечает так, что только опытному игроку понятно. Но теперь я купил ваш журнал и стал понемножку разбираться. Мне нравится, что написано все понятно. Не знаю, интересно ли это читать тем, кто уже лет по шесть играет (я знаю таких ребят, но еще не спрашивал у них про этот журнал), а мне он очень помогает. Я уже купил себе Nightmare Creatures и G-Police, просто потому что интересно о них написано. С остальными покупками пока не тороплюсь, в это еще не наигрался.

Вячеслав Трухин (Электросталь)

Правильно, Вячеслав, торопиться не надо. За издателями видеоигр все равно не успеть, играй в то, во что играется, и не переживай, что не все еще купил, — об остальном в журнале прочитаешь.

В две строки

Игровых приставок у меня нет никаких, но ваш журнал я купил, потому что он красивый.

Денис Лагутко (Екатеринбург)

Молодец, Денис, теперь купи приставку.

Если хотите, чтобы ваш журнал читали, пишите побольше кодов.

Александр Беленький (Клин)

А если хотим, чтобы нам побольше писали, то, очевидно, надо давать их поменьше?

Посоветуйте, что лучше купить Resident Evil 2 или Tomb Raider 2?

Александр Николаев (Ярославль)

Советуем: Александр, купи лучше сразу Tekken 3.

Журнал у вас хороший, можно сказать даже очень, но почему вы не пишете о классике видеоигр?

Тамара Успенская (Воскресенск)

Тамара, классика — вещь вечная и от нас не уйдет.

Хотим подвести итоги по тем анкетам, которые уже пришли в адрес нашей лотереи. Пока что больше всего писем из Москвы и области — остальные просто не успели еще дойти. Но особых сюрпризов от них не ждем. Картина довольно ясная. Основной возраст наших читателей — от 9 до 35 лет. Правда, некоторые молодые люди написали, что журнал читали с ними еще и папы. Возраст пап не будем уточнять, но рады, что они молоды духом и не чужды страсти к игре. Есть, впрочем, категория азартных и опытных игроков, вышедших уже на пенсию и “отрывающихся в свое свободное время на игровых приставках”. К сожалению, таких, по нашим анкетам, пока немного, а потому они особенно ценны.

Удивило, что очень мало писем от барышень. Ну просто очень мало. Юные леди, неужели вы игнорируете такую интересную область жизни, как видеоигры? Или скромность не позволяет вам активизироваться и принять участие в нашей лотерее? Да и просто написать письмо в редакцию? Рассейте наши сомнения! Напишите, дайте знать о себе! Заявите во весь голос о своем месте в этом мире!

А вот и ваш, читательский, хит-парад по PlayStation:

Бесспорными лидерами стали Resident Evil 2 и Tomb Raider 2. Что было вполне предсказуемо.

Второе место разделили Final Fantasy VII и Gran Turismo.

На третьем — Tekken 3.

На четвертом оказалась Need for Speed 3.

На пятое место удалось пробиться Crash Bandicoot 2.

Очень много игр осталось за бортом. Некоторые великолепные экземпляры игровой индустрии были вообще не названы. Читайте внимательнее наш журнал и вам откроется целый мир.

На Nintendo 64 играют немногие, но и здесь мы уже можем выявить ваши любимые игры.

Вне конкуренции, как и всегда, Mario 64!

Остальные места распределились так:

Turoc, Lamborghini, Star Wars.

Остальные игры набрали по одному-два голоса, так что о них писать не будем.

Не станем также делать Top по SEGA, поскольку об играх на этой умирающей приставке написали лишь несколько человек.

Ждем ваших новых анкет и писем по поводу и без.

Ваша дорогая редакция

Вот он, кого с большим нетерпением ждали и задавались вопросом: сойдет ли Его Величество с игровых автоматов на наши доморощенные консоли или нет?
Вот он, встречайте же — входит Его Величество Tekken 3.

34 TEKKEN 3



22 DEAD OR ALIVE

Dead or Alive — веселый такой файтинг, достойный своих бредовых кинематографических предшественников. Вам нужно что-то еще? Как хотите. Dead or Alive вполне выдержан в традициях жанра. Желающие могут брать.
И пусть ваш персонаж, приветливо покачивая грудью, только победно удаляется с поля боя!



38 BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

Broken Sword имеет кучу самых разных достоинств и, без сомнения, является одним из лучших современных квестов. Если вы хотя бы немного знаете английский и уважаете мультипликацию, непременно сыграйте!

30 KLONOA



Klonoa — игра не только для детей. Она сочетает в себе чрезвычайно удобное управление, приятную графику и мягкий юмор. Эта игра не претендует на звание платформы года, но вам будет приятно провести за ней часок-другой.

32 GRAN TURISMO

Если вы честолюбивы и стремитесь добиться абсолютного рекорда на самой крутой машине — купите Gran Turismo и наслаждайтесь. Только сначала придется немного поднакопить кредиток...

76 КОДЫ

ПРОХОЖДЕНИЯ

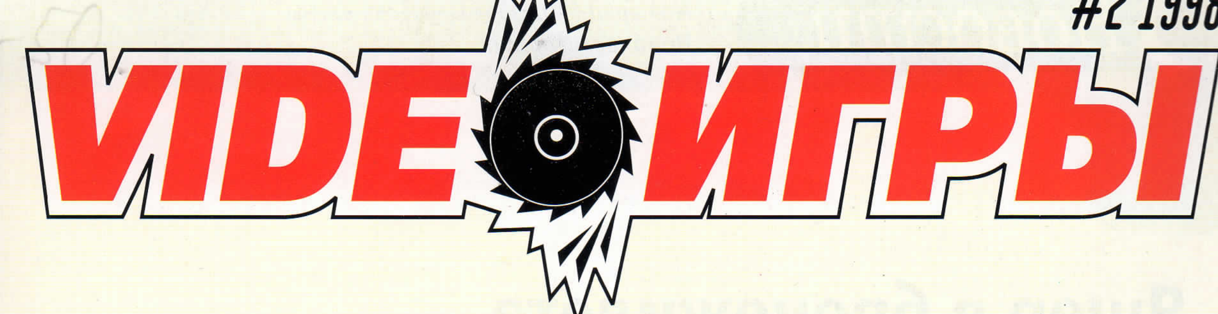
видеоигры
VIDEOИГРЫ

Главный редактор Лара Садовская (lara@computerra.ru) • **Дизайн, верстка** Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru), Гамлет Маркарян (hamlet@computerra.ru) • **Техническая поддержка** Даниил Будко (ddepp@hotmail.com) • **Редакция** 117419 Москва 2-й Рощинский проезд, 8, тел.: (095) 232-2261, 232-2263, факс: (095) 956-1938, 956-2385 • **Учредитель** Д.Е.Мендрелюк • **Издатель** Издательский дом "Компьютерра" • Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати. Регистрационное удостоверение №015836 от 12.03.1997 • **Распространение** ЗАО "Компьютерная пресса", дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261 • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 20000 экз. • **Цена** свободная



Подписаться на журнал "ВидеоИгры" можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98» (стр. 86).
Подписной индекс — 42530

В оформлении обложки и постеров использованы материалы, предоставленные компанией **Electronic Arts** (отдельная благодарность за сотрудничество **Chloe Rothwell**).

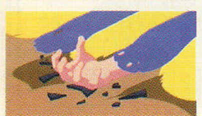


#2'1998









Упоминаемые в номере игры

Материалы раздела подготовлены ***Николаем Плохих***

Ящер в бронежилете

The Unholy War/Crystal Dynamics

Еще одна игра, сюжет которой имеет длинную и волнующую предысторию, появилась на нашем горизонте. Слушайте!

В течение столетий на планете Аркан шли беспрестанные войны между двумя враждующими племенами: техносами и



арканосами. Техносы вторглись когда-то на планету в поисках источника магических знаний, коими обладали добрые и простодушные арканосы. Постепенно захватчики осели на Аркане, свыклись с его климатом и атмосферой и превратились в полноценных местных жителей.

После того как большая часть населения Аркана была уничтожена, народы осознали бесперспективность продолжения бойни и решили закурить трубку мира: сели за стол переговоров и в темпе вальса перековали мечи на орала.

Техносы и арканосы прожили после этого 400 лет без ссор и обид, старательно избегая конфликтов и строго выполняя условия мирного договора, пока не произошло ужасающее событие: какой-то безалаберный арканос сошелся с какой-то бездумной техноской, в результате чего на свет появились два брата непонятной национальности.

По воле злого рока братья сделались злейшими врагами. Каждый из них стал во главе одного из племен, и давно забытая война возобновилась Теперь техносы и арканосы будут драться до последнего!

Такова предыстория новой игры **The Unholy War**, которую компания Crystal Dynamics планирует выпустить к концу лета этого года.

Режимы игры

The Unholy War, стратегия в реальном времени с цветастой трехмерной графикой и "монстроватыми" бойцами, будет включать в себя несколько игровых режимов.

В режиме кампании вам предстоит повести в бой Людей-ящеров, Демонов Пиранха, Привидений, Кентавров и Огненных Ведьм (не иначе — коренные жители Аркана). Игра будет происходить как на общем (стратегическая карта), так и на локальном (карта поля боя) уровнях. На стратегической карте играющий располагает свои силы, добывает полезные ископаемые (на вырученные деньги с их продажи можно нанимать новые отряды) и осуществляет "дальнобойные" атаки магическими средствами.

Как только отряды противников оказываются на расстоянии выстрела друг от друга, открывается карта поля боя. Здесь полководец должен продемонстрировать свои способности в короткой аркадной схватке.

Игра будет разделена на несколько миссий. (В одной из них вашей задачей станет спасение единственного уцелев-



шего яйца Демона Пиранха.) Воевать придется в самых разных условиях: в темном лесу, в знойной пустыне, на море, а также на вершине изрыгающего лаву вулкана.

Кроме режима кампании, The Unholy War будет включать в себя два режима multiplayer. В первом каждый из двух игроков управляет отрядом из девяти монстров, которые должны выполнить определенную операцию, например захватить боевое знамя противника. (Представляете себе Кентавра или Ящера, скачущего по полю с флагом?) Во втором противники сходятся "стенка на стенку" и бьются до последней капли крови.

Геймплей прежде всего!

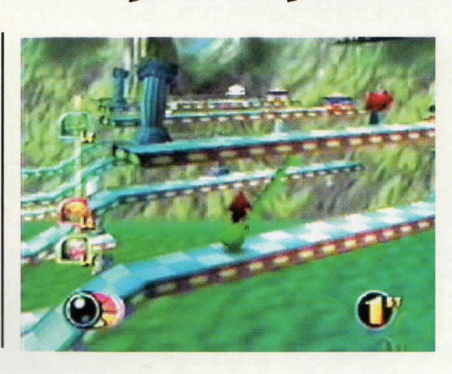
По утверждению разработчиков, основное внимание они собираются уделить играбельности The Unholy War. Воистину благородное намерение!

Нельзя не упомянуть, что главный дизайнер проекта Пол Рейк работал в свое время над такими хитовыми играми, как Archon, Star Control, The Horde, серией Pandemonium и др.

Шарообразные спортсмены



Iggy's Reckin' Balls/Iguana/Acclaim



Представьте себе гонку, в которой участвуют не лошади и не автомобили, а самые настоящие мячи.

Нет, простите, не совсем настоящие: из "головы" каждого шара высовывается, как щупальце, палка с крюком, которую участники соревнования используют для перемещения (зацепились-подтянулись-зацепились...).

Не правда ли, впечатляющая картина?

На старт выходят восемь разноцветных спортсменов. По сигналу судьи они начинают бешено карабкаться вперед, толкаясь и цепляя друг друга крюками. Болельщики вопят, зрители ерзают перед телеэкранами...

Загнать шар

В игре **Iggy's Reckin' Balls** (разработчик фирма Iguana), которая выйдет на Nintendo 64 в июне этого года, будет 100 трасс, проходящих по пересеченной местности, и около десяти разных

3D-ландшафтов. Суровые условия гонки усугубятся огромным количеством искусственных препятствий, таких как автомобили, гигантские вентиляторы, крутящиеся барабаны и работающие ленточные конвейеры. Под ногами участников будут путаться, активно препятствуя их продвижению к финишу, сопливые слизняки и другие неприятные существа.

В Iggy's Reckin' Balls будет включен режим multiplayer на четырех человек, игра будет содержать множество секретных мячей-спортсменов (среди наиболее выдающихся — Боец Ниндзя и Космический Чужак) и несколько бонусных уровней.



Кроме острого крюка, участники гонки смогут применять разнообразное эффективное оружие, вроде замораживающих бомб и (нечто невиданное) самонаводящихся метательных ракет.

Вот такая экстравагантная игра!

Кровавые оргии вуду

Akuji the Heartless/Crystal Dynamics

Подарив пользователям незабываемую Gex: Enter the Gecko, разработчики из Crystal Dynamics решили, что глупо сразу выкидывать такой замечательный графический "движок" и взялись за создание новой игры на его основе — **Akuji the Heartless**.

Несмотря на общность "движков", сюжет Akuji никакого отношения к веселому зеленому крокодилу иметь не будет. Достаточно сказать, что игра начинается со смерти главного героя: вас убивает родной брат, жрец вуду по имени Орад. Братец хочет заполучить вашу невесту Кешою, он без раздумий вырезает вам сердце, а то, что осталось, отправляет прямиком в чистилище.

Черная магия — источник вдохновения

"Мы большие фанаты фильма "Сердце ангела", — говорит Джим Карри из Crystal Dynamics. — Наверное, этот фильм в некоторой степени сформировал наши вкусы. Кроме того, мы почувствовали, что тема вуду может стать неисчерпаемым источником для всевозможных исторических и мифологических сюжетов. Нас очень привлекает сама природа черной магии: кровь, жертвоприношения..."





Что ж, звучит убедительно! Если это говорит один из разработчиков, есть все основания надеяться, что крови и жертвоприношений в Akuji the Heartless будет достаточно!

Большую часть игры бессердечный (в самом прямом смысле этого слова) Акуджи проведет в борьбе с монстрами, пытаясь выбраться из ада и отомстить за собственную смерть. Ему придется обойти все катакомбы преисподней и отыскать в них души своих предков (благо никто из них в рай не попал), а также накопить достаточно знаний вуду для возвращения на этот свет.

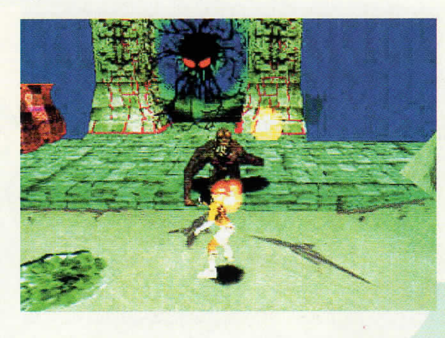
Карри комментирует: "Акуджи возвращается в Мамору (материальный мир) только в конце игры, когда ему удается убить преступного брата Орада и спасти свою будущую невесту Кешо".

Этот пресловутый AI...

Возможности управления будут соответствовать требованиям стандартного трехмерного экшена (бег, прыжки, стрельба и использование холодного оружия), зато искусственный интеллект, по словам разработчиков, поразит нас своей незаурядностью. Да, прошли те деньки, когда противники могли игнорировать главного героя и лезть напролом! В наш век геймеры такого не простят! "В этом году AI является одним из главных параметров при оценке трехмерных игр", — замечает Карри. — Мы намереваемся установить стандарты в этой области. Враги в наших играх проявят незаурядные интеллектуальные способности... Они будут обмениваться между собой информацией и убегут от вас, если почувствуют, что их жизни грозит опасность".

Надо сказать, что заявления о необычайно развитом интеллекте своих виртуальных чудовищ делают сегодня все производители компьютерных и видеоигр, разрабатывающие новые продукты. В большинстве случаев это не имеет под собой серьезных оснований. Что же касается Akuji the Heartless... Поживем — увидим! Игра должна появиться в продаже в сентябре этого года.





Созидатели

Constructor/Probe Entertainment/Acclaim

Хотели бы вы быть строителем? Но только не таким, который слоняется по площадке в запачканом комбинезоне с беломориной в зубах, а таким, который сидит в просторном офисе перед вентилятором и решает, во что вбухать очередную порцию денежных средств?



Если вам такая работа по душе, не пропустите "строительный симулятор" от фирмы Probe Entertainment, который компания Acclaim собирается опубликовать в июле этого года для родной PlayStation!

Не просто строительство

В **Constructor** вы выступите в роли застройщика, однако область вашей деятельности окажется куда шире, чем упомянутое выше распределение финансов. На самом деле вам придется заботиться об очень многих вещах...

Для начала в вашем распоряжении окажется немного строительных материалов, небольшой участок земли, а также рабочие, прорабы, ремонтники и скромный стартовый капитал. С этого и начнется ваше долгое восхождение к вершинам богатства, славы и власти. Чистым строительством здесь дело, конечно, не ограничится. Чтобы получить власть и по-настоящему разбогатеть, недостаточно, как известно, просто честно трудиться. Тут нужны одержимость, беспринципность, безжалостность к конкурентам, готовность поступиться



всем ради поставленной цели...

А цель у вас будет не одна, а целых четыре:

1. Стать самым богатым ("пальцы веером") в мире.
2. Построить все, что только можно построить, вкладывая и вкладывая средства в новые проекты.
3. Уподобившись "затычке в каждой бочке", поставить свои здания на всех доступных территориях.
4. И, наконец, последняя цель: добиться в сооруженном вами мире утопического, невозможного благополучия, чтобы слово "преступник" было выкинуто из лексикона за ненадобностью, а жители узнавали о цвете крови исключительно из учебников анатомии.

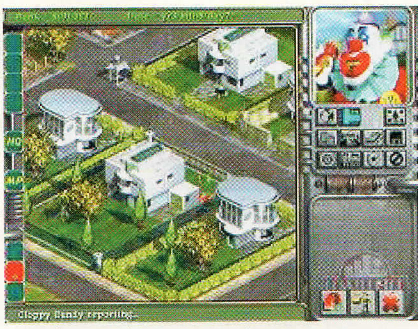
Издержки профессии

Задачи ясны и понятны, остается лишь воплотить их в жизнь. Серьезной помехой в этом деле станут разнообразные анимированные персонажи: полицейские, банкиры, профсоюзный лидер, назойливые и вечно недовольные старушенции... Прибавьте к этому всевозможных представителей потустороннего и андерграундного мира: зомби, привидений, рейверов, байкеров, хиппи, ганг-



стеров и безумных клоунов. Их участие сделает игру слегка хаотичной и непредсказуемой.

Создали вы, скажем, чистенький тихий райончик: школа, церковь, библиотека... Неожиданно ваш конкурент посылает компанию хиппи, которые садятся на корточки вокруг полицейского участка в знак протеста против проводимой вами социальной политики. Пока копы заняты бунтарями, в школу врываются байкеры и начинают "нарушать безобразия": бьют стекла, закидывают учеников пивными бутылками и т.д. Что вы сделаете? Наверное, постарае-



тесь быстро (и незаметно) нанять гангстеров, которые разгонят хиппи и тем самым дадут полицейским возможность разобраться с бесчинствующими мотоциклистами. Затем, чтобы отомстить конкуренту, постройте на его территории дом с привидениями, которые распугают окрестных квартиросъемщиков.

Вот так. Но даже среди всего этого безобразия вам не стоит забывать о ежедневных рутинных делах: фонды, вложения, чеки, расписки...

А ведь все это ради людей...

Самое интересное в игре то, что ваши герои (все те граждане, которых вы обеспечите жильем и работой) будут жить своей собственной, вполне самостоятельной жизнью. Они будут играть в спортивные игры на газонах, ухаживать за своими садиками и пить кофе в перерывах между работой. В то же время, вам придется внимательно прислушиваться к их пожеланиям. Возможно, кто-то захочет видеть больше деревьев у своего дома, а кто-то пожалуется на то, что сосед слева слишком громко включает музыку. И ведь придется за всем этим следить, иначе вы никогда не достигните конечной цели игры, задачи-максимум в вашем мире-конструкторе: утопического спокойствия, утопического мира, утопического счастья.



На подходе



Материалы раздела подготовлены
***Романом Борзило** и **С.Тратегом** (эпохальный труд о Warhammer: Dark Omen)*

Duke Nukem

Crime Killer

Xena

Runing Wild

N20

Superman 64

Dark Omen

Получается, Dark Omen — это игра, в которой надо не только быстро действовать, но и быстро думать. Смерть мерзко скалит гнилые зубы с экрана, и полки нежити атакуют один за другим. Красиво спланированный и точно выполненный тактический маневр может оставить превосходящего противника в дураках — разве это не здорово?



Warhammer: DARK OMEN

Стратегия

1 игрок

Карта памяти

Разработчик Mindscape
Издатель Electronic Arts

Слышите дикий грохот на улице? Это семимильными шагами в нашем направлении движется Warhammer: Dark Omen, культовая стратегическая игра из страны персональных компьютеров. Особый отряд "ВидеоИгр" по чрезвычайным ситуациям неделю назад выдвинулся навстречу дорогому гостю и... пропал.

Признаюсь сразу: я ничего не понимаю в SPS. Не знаю, каким концом "втыкать" ее в мой "Рекорд 381ВЦ", не представляю, где находится кнопка Start и боюсь порезаться о стремительно крутящийся диск. Вот такое я ничтожество.

Зато я кое-что смыслю в компьютерных играх. А игры, как известно, штука космополитическая, не признающая границ, расовых различий и стандартов кодировки видеосигнала. Хорошие игры одинаково хороши и в забытой богом танзанийской деревушке, и на берегу Желтой реки, и в курной русской избе.

Поэтому слушайте мою установку. Приводите в порядок свои дела и оставьте завещание у нотариуса. Продайте другу любимую коллекцию открыток "Зима в Гаграх" и прекратите порочную практику возвращать сдачу родителям. Ваша цель — мышь Sony. Мышь Sony — серая, с хвостом и двумя кнопками, очень смешно смотрится на полу. Если в обозримом будущем это забавное устройство не появится в вашей семье — праздник жизни минует вас стороной. Слышите дикий грохот на улице? Это движется Warhammer: Dark Omen — культовая писишная стратегия. Специально обученный отряд нашего журнала неделю назад выдвинулся навстречу дорогому гостю и... пропал. Только сегодня мы получили от них обрывок радиодонесения: "...из могил. Мертвые... Погибнут тысячи...". Что все это значит?

DARK OMEN — ЭТО СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА, А ЗНАЧИТ, ВАМ НЕ ПРИДЕТСЯ БЕГАТЬ ПО ЛЕСУ...

Мертвые...

...поднимаются из могил. Мертвые идут с юга. Погибнут тысячи. Дурное предзнаменование сбылось: Повелитель Смерти собрал свое воинство, и теперь Империи и всему миру грозит великая опасность. Разумеется, спасти мир от сил Зла сможем только мы с вами. А точнее, армия светлых сил под предводительством талантливого полководца Моргана Бернарда.

Dark Omen — это стратегическая игра, а значит, здесь вам не придется бегать по лесу, самолично отрубая оркам головы, или стрелять из лука, метясь в левый глаз зомби. Этим бесконечно интересным делом вы уже занимались, и не раз, — пришло время немного отдохнуть. С разрубанием врага на мелкие кусочки успешно справятся ваши подчиненные. Полководец не должен размениваться на мелочи — его задача наблюдать за ситуацией с высоты птичьего полета и руководить отрядами. И потом, начальству всегда достается больше почестей, чем простому исполнителю, — так почему бы нам не попробовать себя в роли Суворова?



Он идет — ты готов встретить его?

1 Поле боя можно повернуть под любым углом — это очень удобно! 2 Трехмерный товарищ в рамочке готов доложить о ситуации на фронтах по первому требованию

Наша армия

В рядах армии "светлых сил" царит полный интернационал. Бронированная конница соседствует с отрядом пехотинцев в кожаных доспехах. Лучшие арбалетчики Империи соревнуются в меткости с полудикими жителями лесов. На их забавы неодобрительно смотрят, щурясь от яркого дневного света, приземистые гномы. А все вместе за версту обходят странного типа в алой мантии и нелепой шляпе с полями. Говорят, это волшебник, одним махом способный испепелить дюжину человек. В ходе странствий по дорогам Империи к вашей армии периодически будут присоединяться попутчики. Некоторые из них покинут вас сразу после первого боя, другие же останутся навсегда. Под вашим командованием побывают отряды кавалерии, лучников, пехоты, артиллерии и даже самый настоящий танк! Правда, сказочный — с деревянными колесами и на паровой тяге. Какие отряды выбрать для участия в очередном сражении с силами тьмы? Решайте сами, полководец — вы. Чем больше, тем лучше — враг очень силен. Силен, как никогда!

Без руля и без ветрил

Существует мнение, что стратегическим играм нечего делать на приставках. Мол, о какой стратегии может идти речь, когда ноги жмут на педали, левая рука крутит руль, а правая стреляет из пистолета в левый висок товарища по лестничной клетке. Electronic Arts убедительно доказывает, что стратегические игры на PlayStation могут выглядеть ничуть не хуже, чем на PC. Ну ладно, ПОЧТИ ничуть не хуже.

Руль, конечно, придется временно отложить, а пистолет убрать в кобуру — они сегодня не понадобятся. Как обнаружилось, в Dark Omen можно играть даже с геймпада, но ГОРАЗДО удобнее пользоваться мышью. Приноровившись к управлению, вы обретаете полную свободу передвижений в трехмерном мире Warhammer. Игроманы на "персоналках" бьются головой о потолок от радости, ведь Dark Omen — одна из первых 3D-стратегий на PC. Для PlayStation трехмерный мир так же естествен, как для нас — воздух, поэтому обойдемся без лишних эмоций. Карту местности можно вращать в обе стороны, масштаб изображения — увеличивать и уменьшать, причем все это делается легко и изящно. Мышь, ловкость рук и никакого мошенничества!

Биться будем?

Подчиненные сами по себе не проявляют никакой активности. Если оставить их в покое, лентяи так и останутся стоять на месте, ожидая прихода неприятеля. Без полководца никуда! Выбираем мышиным курсором нужный отряд и говорим ему, что делать. Бригады лучников и пушки лучше расположить на возвышении — так они смогут "достать" врага раньше. Умело спрятанные в засаде лучники могут перебить целый отряд зомби раньше, чем те успеют понять, в чем дело. Но берегитесь оставлять лесных снайперов один на один с толпой разъяренных орков — разорвут и фамилии не спросят!

Навстречу дорогим гостям лучше посылать тяжеловооруженную пехоту или конницу. Артиллеристы крайне медлительны и к тому же страдают косоглазием в тяжелой форме. Ни ядра, ни стрелы не разбирают своих и чужих — косят всех подряд. Однако один меткий выстрел валит отряд нежити, как кегли при удачном броске, — так что овчинка стоит выделки.

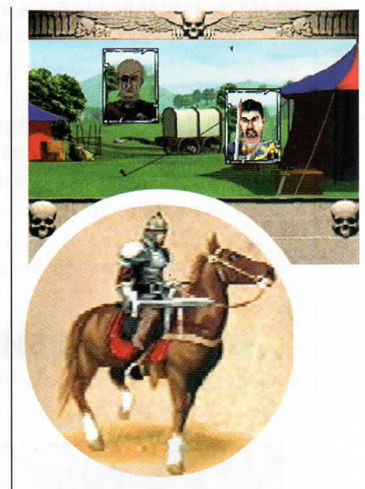


3 Режим максимального увеличения. Отряды, находящиеся за пределами экрана, представлены своими "иконками", поэтому совсем не обязательно видеть врага в лицо, чтобы напасть на него 4 Конница Бернарда атакует

СМЕРТЬ МЕРЗКО СКАЛИТ ГНИЛЫЕ ЗУБЫ С ЭКРАНА, И ПОЛКИ НЕЖИТИ АТАКУЮТ ОДИН ЗА ДРУГИМ.

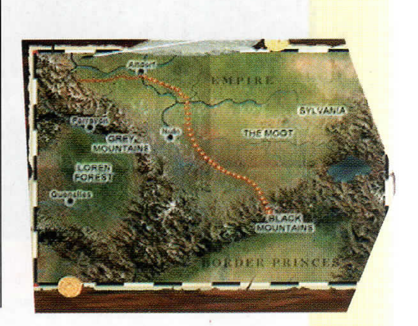
Жизнь мага висит на волоске — один удар меча, и чудотворец отправляется к праотцам. С другой стороны, маг владеет весьма могущественными заклинаниями и, набравшись опыта, способен в одиночку расправиться с сотней самых свирепых последователей сил Зла.

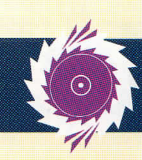
Получается, Dark Omen — это игра, в которой надо не только быстро действовать, но и быстро думать. Смерть мерзко скалит гнилые зубы с экрана, и полки нежити атакуют один за другим. Красиво спланированный и точно выполненный тактический маневр может оставить превосходящего противника в дураках — разве это не здорово?



Скорей бы!

Dark Omen — это не просто набор миссий. Самое интересное в игре то, что ваши отряды следуют за вами из боя в бой. Набираются опыта, несут потери, лечат раненых. Игру можно будет проходить много раз, и каждый раз она будет другой. Мы еще ничего не рассказали о великой битве магов, о магическом оружии и волшебных артефактах, которые воины смогут использовать в бою, и о многом, многом другом. Вариант Dark Omen для PlayStation все еще доводится до ума (добрая Electronic Arts прислала нам "на пробу" альфа-версию игры), и как только полная версия покажется на горизонте, мы первыми дадим вам знать.









Разработчик N-Space
Издатель GT Interactive

В июне этого года* компания *GT Interactive* планирует выпустить *очередную* игру, посвященную *знаменитому* герою *Дюку Нюкему, —* Duke Nukem*: A Time to Kill.

Сразу разочарую фанатов классических шутеров: отныне Duke Nukem — уже не стрелялка от первого лица, а самый что ни на есть новомодный action в стиле Tomb Raider. Кончились светлые деньки FPS, наступила эпоха попрыгуньи Л.Крофт — иначе откуда бы взялся в DN этот подозрительный вид на back side героя?

Хитрый план

И вновь вторжение инопланетных захватчиков! Но Дюка врасплох не застанешь, он устраивает пришельцам такую веселую жизнь, что те просто на стену лезут. Еще немного, и им вообще расхочется порабощать нашу матушку Землю — проще культивировать какой-нибудь Марс, чем иметь дело с назойливым Дюком Нюкемом. Но пока еще пилоты НЛО держатся на ногах и даже придумали маленькую хитрость для дяди Дюка привезли на Землю машину времени, чтобы спрятаться от него куда-нибудь подальше и проворачивать там потихонечку свои темные делишки. Эх, наивные!

Путешествие

Итак, отважному Дюку предстоит совершить путешествие во времени. Причем не одно.

В ДРЕВНЕМ РИМЕ ДЮК НЮКЕМ СРАЗИТСЯ СО СВИНЬЯМИ-ПОЛИЦЕЙСКИМИ.

Впрочем, сначала защитник Земли окажется в современном Лос-Анджелесе. Нельзя сказать, чтобы там наш герой почувствовал себя не в своей тарелке, наоборот, бродя со здоровенной пушкой по улицам, туннелям, пакгаузам и сетям канализации, отстреливая на ходу непрошенных визитеров, он ощущает себя хозяином положения.

Не все коту масленица

Сладкая жизнь Дюка кончится, как только герой доберется до машины времени. И тогда прощай вся его беззаботная жизнь в привычной городской обстановке — на смену ей приходит долгая пора неудобств и жестоких унижений.

В первую очередь Нюкем попадет в Древний Рим. Здесь его цивильный прикид сменит тога на полуобнаженном теле, а в руки поневоле придется взять здоровенный меч.

И как в таком наряде прикажете чувствовать себя нашему герою? Клоуном на арене? персонажем трагикомедии на театральных подмостках? Представляете, что это значит для человека, привыкшего ходить в джинсах и носить с собой гранатомет?

Но наряд нарядом, а о своей исторической миссии не следует забывать даже в такой мало привлекательной ситуации. Так что в этом ветхом Древнем Риме Дюку Нюкему не миновать сражения со свиньями-полицейскими (замаскированными инопланетянами), разъезжающими на колесницах. И уж само собой, будучи человеком культурным, побывает он в храмах и театрах, посетит бани...

А затем зигзаги судьбы направят Дюка на Дикий Запад, где он вынужден будет приспосабливаться к новым атрибутам джентльмена удачи: ружью системы "Винчестер", револьверу, динамиту и ковбойской шляпе.

На очередном жизненном витке герою впору было бы и обидеться, посчитав смену ковбойской амуниции на шотландскую юбку, в которую его оденут, оскорблением своего доблестного имени. Но путешествие в средневековую Европу требует такой немалой платы. Более того, красуясь в этой яркой клетчатой одежке, с самострелом в руках, Дюк будет лазить по залитым водой рвам, крепостям и темницам.



Больше всего на свете дядя Дюк любит стриптиз



1 Оба-на, как рвануло! 2 Один из множества урбанистических пейзажей 3 Потанцуй-ка, приятель! 4 Дюк Нюкем и инопланетный разум. Межпланетные контакты...

5 С пушкой в руках и рюкзаком за плечами Дюк Нюкем везде чувствует себя, как дома



Гонки

1-4 игрока

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разработчик
Blue Shift
Издатель
Universal Studios Interactive

***Какие только забеги не устраиваются** в наше время! Бегать стремится все, что имеет хоть какие-нибудь **захудалые конечности,** и даже то, что их не имеет. Лично мне приходилось недавно слышать о забегах **виртуальных мячей**. Куда же дальше, товарищи?!*

Игра Running Wild, которую компания Universal Studios Interactive планирует выпустить в мае нынешнего года, будет посвящена забегам диких животных (семечки по сравнению с мячами).

В соревнованиях участвуют шесть зверей: кролик, баран, панда, слон, бык и полосатая зебра. Вам предстоит стать одним из них...

Графика — качественная, AI — мудрый

Законченная к настоящему моменту примерно на 80 процентов, Running Wild имеет довольно высокую скорость обновления графики (60 кадров в секунду в обычном режиме и около 30 в режимах multiplayer.)

Описывая достоинства искусственного интеллекта в RW, один из разработчиков говорит: "Компьютеру ничего не стоит пройти идеально любую трассу. Необходимо лишь предусмотреть ошибки, которые будут допускать виртуальные соперники". Понятно, о чем идет речь. В первом забеге соперники будут лопухами, во втором — чуть поживее, и т.д. и т.п. С кем придется состязаться в конце соревнований можно только гадать!

ЕСЛИ ЗАЗЕВАЕТЕСЬ, ВАМ ОСТАНЕТСЯ ЛИШЬ ПРОВОДИТЬ ИХ ТОСКЛИВЫМ ВЗГЛЯДОМ...

Трассы

Бегать звери смогут как наперегонки, так и на время. В игре присутствуют шесть разных ландшафтов: пустынный, городской, тропический, горный, арктический и лунный. Учитывая различные уровни сложности и скрытые маршруты, которые становятся доступны после преодоления определенных трасс, RW будет содержать в общей сложности 15 трасс.

В режиме multiplayer можно будет проводить соревнования с участием четырех игроков одновременно.

Во время забега животные будут находить бонусы, которые позволят им временно увеличивать скорость, повышать выносливость, а также дадут возможность беспрепятственно пробегать сквозь различные преграды (шаровые молнии, кусты и пр.).

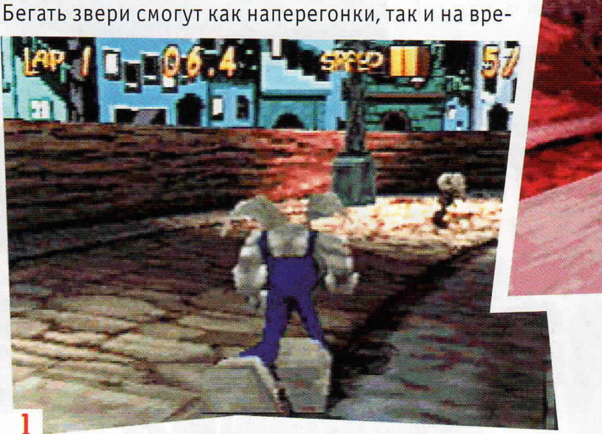
Для тех, кто не интересуется спортом, напомним, что в любых гонках, кроссах и забегах соперники норовят выхватить бонусы из-под самого вашего носа. Если зазеваетесь, вам останется лишь проводить их тоскливым взглядом из-за поднятого копытами (лапами, ногами) облака пыли.

Музыка

Обещают, что забеги будут сопровождаться забойной музыкой, которая в сочетании с оглушительным топотом создаст поистине гремучую смесь!

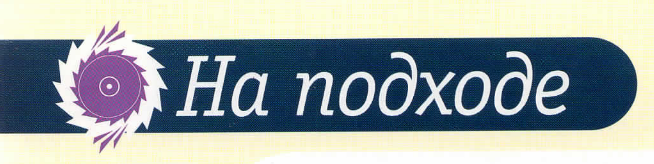
Бег трусцой







1 Слон в комбинезоне 2 Ну и кросс! Ноги заплетаются!
3 Я победитель!





Action

1-2 игрока

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разработчик Interplay
Издатель Interplay

Компания Interplay, создательница знаменитой бандитско-беспредельной гонки Red Asphalt, покаялась и уже почти закончила подготовку к выпуску игры, посвященной охране порядка на неспокойных дорогах будущего.

Несмотря на прямо противоположную роль игрока, Crime Killer будет до боли похожа на игру-предшественницу: все те же бешеные гонки на монстроподобных транспортных средствах, все та же стрельба взахлеб, те же урбанистические пейзажи...

Охранники красного асфальта

Вот как устроена жизнь! Можно получать удовольствие, незаконно взрывая чужие автомобили, а можно предаваться радости разрушения, действуя на благо закона! Компания Interplay наглядно нам это продемонстрировала!

На службе

Полицейский XXI века сможет выбирать из трех эффективных средств передвижения-поражения: суперманевренного мотоцикла, проворного летательного аппарата и укрепленного гоночного автомобиля. На каждой из машин будет установлено по одному виду спецоружия: ракетница, вулканическая или рельсовая пушка плюс полный комплект пулеметов и лазеров.

МОЖНО ПРЕДАВАТЬСЯ РАДОСТИ РАЗРУШЕНИЯ, ДЕЙСТВУЯ НА БЛАГО ЗАКОНА!

В игре 18 миссий, проходящих в разных районах города: от чистенького даунтауна до мрачных замусоренных гетто. Кроме традиционных полицейских дел, коп в каждой миссии должен будет выполнить основное задание, скажем, задержать смывающихся с места преступления грабителей, разогнать толпу бесчинствующих бандитов или уничтожить какого-нибудь авторитетного уголовника вместе с его автомобилем.

Следует отметить, что для задержания и уничтожения преступников будет использоваться разное оружие. Хороший коп должен знать, кто из его подопечных заслуживает пули в задницу, а по ком плачет смертоносный лазерный луч! Тут главное — впопыхах не перепутать!

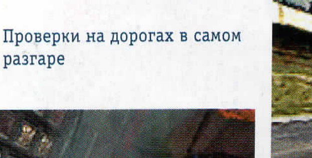
Играть с другом будет немного безопаснее: в режиме multiplayer попавший в переплет офицер сможет по крайней мере вызвать подкрепление. Копы должны помогать друг другу!

Скоро увидим

Несмотря на свою относительную вторичность, игра будет иметь одно редкое и ценное достоинство, а именно очень высокую скорость обновления графики: 60 кадров в секунду. Прибавьте к этому более яркие текстуры, благородную роль главного героя, и вы поймете, чем новое творение Interplay отличается от Red Asphalt.

Crime Killer должна была появиться в продаже в апреле, но, по всей видимости, выпуск игры состоится не раньше мая. Продюсер Джим Бум объясняет задержку необходимостью более тщательной проработки миссий. Трудитесь, ребята, лето уже на носу!

Проверки на дорогах в самом разгаре





1 Правильному полицейскому не страшен даже дальний свет супротивных фар!
2 Распальцованному братку на многомиллионнодолларовом прототипе сейчас придется получить ракету в лоб. А чтоб знал!



XENA: Warrior Princess in Horrungus Amongus

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разработчик Digital Arts
Издатель Universal Interactive

Тот, кто видел *хотя бы одну* серию фильма «Зена — королева воинов», согласится, что сюжет этого *бесхитростного боевика* идеально подходит для создания видеоигры.

Американский сериал, сделанный в стиле фэнтези с ощутимым налетом кича, представляет собой одну сплошную битву между людьми, богами, монстрами, зверьем и вообще всеми, кто в принципе может сражаться. Сценарий может и не очень оригинальный, зато стиль, в котором он реализован, придает фильму неповторимую индивидуальность. И, судя по предварительным данным, в новой игре от Universal Interactive, нашли свое воплощение лучшие идеи создателей сериала про древнегреческую валькирию Зену.

Нет, это не украшение, а метательный топор

Впрочем, она не валькирия. Скорее эта чрезвычайно накаченная девушка, основным занятием которой является участие в разного рода битвах, похожа на Брунгильду. Кстати, Зена из видеоигры внешне очень похожа на свой кинематографический прототип.

Сюжетная линия этого 3D action вполне могла бы стать сценарием для очередной серии одноименного фильма. Суть ее заключается в том, что давние враги Зены — Калисто и Арес, практикующие темные ритуалы древней магии, вызвали из глубин Аида страшное трехглавое существо по имени Хоррунгус. Демон потребовал жертву, и пара коварных негодяев выбрала для этой цели сугубо положительную героиню Габриэль. Это была роковая ошибка, потому что в Древней Греции подобные злодейства пресекала лично Зена.

ФИГУРА ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ ПОСТОЯННО НАХОДИТСЯ ТОЧНО ПОСЕРЕДИНЕ ЭКРАНА.

И вот, подобно Ларе Крофт из Tomb Raider, эта храбрая воительница отправляется в опасное путешествие по трехмерным лесам и туннелям. Путь ее пролегает по Греции. Нет, эта страна не имеет ничего общего Элладой, воспетой Гомером. Зена путешествует по античной державе греков, какой ее представляют себе наивные американцы, воспитанные на Бэтмене и попкорне. Вам придется преодолеть лабиринты дворца Сизифа, пройти крепость Гадеса, сразиться с амазонками, друидами, злыми драконами и прочими слугами Зла. Масштабность и зрелищность — вот что главное. Соответственно, минимум исторической правды, зато максимум эффектов и полигонной графики.

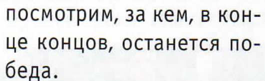
Xena vs. Tomb Raider

Дизайн новой игры еще только разрабатывается, но уже известно о применении в Xena: Warrior Princess последних новаторских достижений в области обработки изображения. Битвы показаны крупным планом, а обзор не заслоняется всякого рода посторонними объектами. По пятам за Зеной движется камера, которая всегда располагается так, что фигура главной героини постоянно находится точно посередине экрана. Восстановление справедливости производится с помощью меча, дубины или круглого метательного топора "чакрам". Посредством этого вооружения вам надо будет сокрушить великое множество врагов, которыми заполонены все 20 уровней игры. Некоторые из уже пройденных мест придется посетить снова, так как мир, в котором живет Зена, полон потайных ходов и секретных уровней. Для победы может потребоваться не только грубая сила, но и элементарные тактические навыки: а как еще одинокой воительнице справиться с целым отрядом арбалетчиков?

В заключение хотим напомнить, что выпуск Xena: Warrior Princess для PlayStation намечен на конец этого года, одновременно с Tomb Raider 3. Так что посмотрим, за кем, в конце концов, останется победа.

Зена. С такой хоть на край света. Или на Хоррунгуса. Что, вообще говоря, одно и то же







1 Хоррунгус. Красив, собака! 2 Лара Крофт так не умела. За что мы ее и невзлюбили





Разработчик
Gremlin Interactive
Издатель
Fox Interactive



N20: Nitrous Oxide

Аркада, являясь** старейшим видеоигровым жанром, **имеет** свои давно **устоявшиеся каноны.

Во-первых, для героя игры характерно постоянное движение куда-то вперед — он может бежать по длинным коридорам с гранатометом в руках, или плыть на подводной лодке среди извилистых фьордов, либо же лететь на маленьком реактивном самолетике по темным коридорам космической станции. Во-вторых, каков бы ни был антураж, цель одна — уничтожить как можно больше врагов. Естественно, в роли противника выступает все, что не относится к декоративным деталям оформления.

Тем, кто узнал в этом описании свою любимую игру, наверняка понравится новая разработка Gremlin Interactive, которая должна поступить в продажу в июне этого года.

Окись азота как средство от насекомых

Название для игры было выбрано модное и многозначительное: "Окись азота". Под таким заголовком можно, при желании, выпустить все что угодно, например Bomberman или Doom. Но разработчики оказались людьми с воображением, и в результате в наше распоряжение поступил небольшой космический корабль, который передвигается по красочным коридорам, причем по ходу передвижения нам приходится расстреливать инопланетных насекомых аж из 14 видов оружия. Да, врагами на этот раз оказались гигантские насекомые: скорпионы, пауки-каракурты и даже бабочки. Все они смертельно опасны, поэтому победа над тварями вознаграждается монетками, которые символизируют собой дополнительные бонусы. Все это выглядит чрезвычайно живописно, хотя бы потому что графика в играх от Gremlin Interactive традиционно находится на самом высоком уровне.

ЧЕМ ЭФФЕКТНЕЕ МОНСТР, ТЕМ РАДОСТНЕЕ С НИМ БОРОТЬСЯ.

N20 отличается плавностью и высокой скоростью поворотов, ведь за одну секунду на экране сменяется 60 кадров. Такая техника позволила получить замечательные световые эффекты и добиться большой реалистичности при изображении взрывов. Музыка полностью гармонирует с действием — в качестве саундтрека был выбран бодрый и веселый acid trance.

Ползучие неприятности

Конечно, аркады — это очень простые и очень захватывающие игры. N20, как ожидают, должна объединить в себе исключительную зрелищность с интересностью сюжета. В самом деле, скриншоты выглядят вполне убедительно, а что касается сценария, то здесь авторы просто попали в точку. Чем эффектнее монстр, тем радостнее с ним бороться. Вот, например, паук. В него попадаешь, а от тут же рассыпается на множество маленьких, но очень злобных паучков. Патологично, да, но вспомните Quake, там дела обстояли не лучше. В любом случае это впечатляет.

Монстров в этой игре много, в общем и целом — 22 штуки, причем среди них попадаются твари гораздо более опасные, чем пауки. Отстреливать эту нечисть можно двумя способами — одиночными снайперскими выстрелами или шквальными очередями. За точность попадания вам прибавляют очки.

Безусловно, успех этой игре обеспечен, хотя, на наш взгляд, она слегка перегружена малоприятными деталями в стиле фильма "Муха". Однако тем, кто хочет бездумно отвлечься, Nitrous Oxide должен понравиться не меньше, чем хрестоматийная Tempest.

Да будет массакр! Нет инопланетной ползучей дряни!

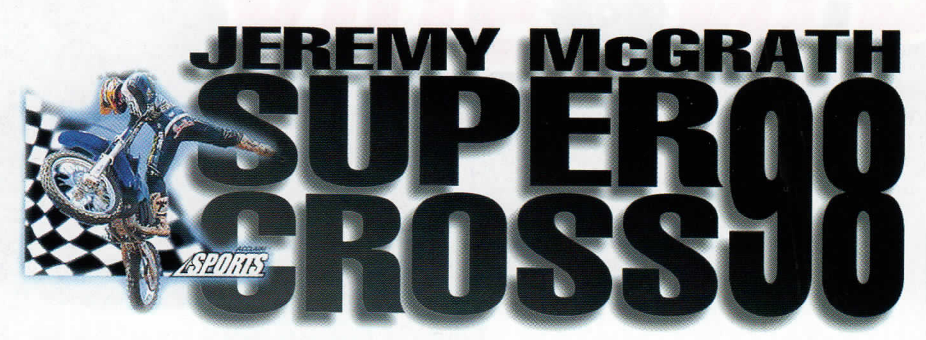








1 Он пугает, а нам не страшно! 2 Наш кораблик переходит в режим "Атака"



Гонки
1-2 игрока
Карта памяти
Аналоговый контроллер

Разработчик Probe
Издатель Acclaim

Фирма Acclaim давно и заслуженно известна как издатель замечательных игр, посвященных по большей части спортивной тематике.

Продукты, выходившие под этой маркой, всегда выделялись из общего ряда своей динамичностью и зрелищностью — достаточно вспомнить хотя бы недавний хит NHL Breakway 98.

Новая разработка Acclaim Sports наверняка придется по душе всем любителям экстремальных видов спорта. Мало какая игра смотрится на PlayStation столь же эффектно, как хорошие мотогонки! А новинка, созданная программистами из компании Probe, обещает стать одним из главных претендентов на победу в номинации "Лучший гоночный симулятор 1998 года" среди видеоигр.

Дороги, которые мы выбираем

Визуальные эффекты в Jeremy McGrath's Super Motocross разрабатывались с особой тщательностью. Согласитесь, в гоночных симуляторах — будь то соревнования на скутерах, как в Rapid Racer, или на кроссовых мотоциклах, как в данном случае, — основную роль играет реалистичность графики. Для того чтобы придать действию больший динамизм, авторы решили использовать наряду с традиционными многомерными полигонами большое количество рисованных объектов. Удивительно, но некоторое уменьшение "трехмерности" игры пошло ей только на пользу. Вообще, это было единственным отступлением от принципа "документальности" при воспроизведении деталей, характерных для этого вида спорта. Достаточно сказать, что все треки проектировались под руководством знаменитого мотогонщика Джереми Мак-Графа. И в результате вы получаете возможность испробовать свои силы на одном из семи абсолютно оригинальных кроссовых треков, проходящих как по открытой местности, так и по извилистым туннелям. Кроме того, с помощью специального редактора, поставляемого вместе с игрой, вы сможете создавать новые гоночные трассы или редактировать уже имеющиеся. Свои разработки вы можете сохранять, причем на одной карте памяти может быть записано до 25 кроссовых треков. В заставке игры использованы фрагменты соревнований с участием и других известных мотогонщиков.

МОТОГОНКИ ПРОВОДЯТСЯ И В ПРОЛИВНОЙ ДОЖДЬ, И В СНЕЖНУЮ БУРЮ.

Сталь и бензин

Что такое кросс? По словам Джереми Мак-Графа, это "бешеная борьба со взбесившимся куском металла на скользкой дороге". Вам придется проверить это экспрессивное утверждение на собственном опыте: трассы пролегают по пересеченной местности, покрытой ухабами и испещренной выбоинами. Вообще, мотокросс больше похож на соревнования каскадеров, нежели на обычные шоссейные гонки. Участники заездов совершают настолько захватывающие прыжки на своих мотоциклах, что невольно вспоминаешь аналогичные моменты из фильма "Трюкач". Большим плюсом Super Motocross является разнообразие треков и ландшафтов. Авторы игры решили не ограничиваться стандартными кроссовыми дорогами, залитыми полужидкой грязью. В игре вам придется преодолевать трассы, покрытые песком или гравием, причем на пути гонщиков часто попадаются огромные лужи. Погодные условия тоже далеки от идеальных: мотогонки проводятся и в проливной дождь, и в снежную бурю.

Если говорить о технических деталях состязаний, то стоит отметить разнообразие моделей мотоциклов, участвующих в кроссе. Объем их двигателей колеблется от 80 до 250 кубических сантиметров, причем расцветку и дизайн своих стальных коней вы также можете видоизменять с учетом собственных эстетических пристрастий. Интересной особенностью игры является возможность соревноваться с самим собою в режиме Ghost Race. Ваш соперник пройдет трассу, показав при этом лучшее время, зарегистрированное на этом треке.

Если же вам надоест бросать вызов виртуальным противникам, попробуйте сыграть в Super Motocross со своими друзьями, используя режим split-screen. В общем, игра обещает быть интересной. Остается только ждать ее выхода, который назначен на середину нынешнего года.

"Бешеная борьба со взбесившимся куском металла на скользкой дороге"









1 Не надейтесь — мопед "Верховина" здесь не котируется! 2 На старте
3 Под большим секретом разработчики сообщили нам, что данный конкретный мотоциклист является точной копией великого Мак-Графа





Action Приключения

1-2 игрока

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разработчик Titus
Издатель Titus

Помните ли вы героя в сине-красном плаще, несущего мир и спокойствие в город Метрополис? Того самого, что рушил планы самых известных суперзлодеев и предотвращал самые многообещающие катастрофы?

Конечно, это — Супермен, который с младых ногтей развивал свои недюжинные парапсихологические способности в русле преданности идеалам демократии. Он и теперь будет делать то же самое, но уже на платформе Nintendo 64.

Супермен и технический прогресс

Фирма Titus, автор нашумевшей в свое время игры Automobili Lamborghini, решила на сей раз порадовать владельцев Nintendo 64 очередной игрой в стиле adventure. Впрочем, если вы захотите попробовать режим multiplayer, то смысл игры волшебным образом поменяется, и вы сможете устроить сражение а-ля Tekken, используя в качестве бойцов самых разных персонажей. Добавление крайне позитивное и оригинальное.

Другой характерной чертой игры является возможность использования подручных предметов в качестве импровизированного оружия. Помните, как персонажи из Fighting Force сражались с врагами, швыряя в них огнетушители и автомобильные двигатели? В Superman 64 круг используемых орудий существенно расширяется, причем в целях активной агрессии используются как компактные вещи вроде кирпичей, так и устройства посерьезнее. Вы, например, можете сокрушить подручных злодея Биззаро с помощью тяжелого грузовика. Всю эту вакханалию можно наблюдать в двух видах на выбор: либо взглянуть на мир глазами Супермена, используя вид a la Duke Nukem, либо, что рекомендуется, играть "от третьего лица", когда камера располагается сверху и немного сзади Супермена.

КОВАРНЫЙ ПРОТИВНИК ОБЛАДАЕТ ТАЙНЫМ ОРУЖИЕМ...

Во имя демократии...

Сценарий для Superman 64 был написан по мотивам мультсериала, повествующего об очередных приключениях старейшего супергероя Америки. Разработчики утверждают, что графика в игре предельно точно повторяет графику из мультфильма. Оставим это утверждение на совести пресс-службы компании Titus. На наш взгляд, между двухмерной рисованной анимацией и трехмерной полигонной видеоигрой существует принципиальная разница, и ни о какой особой точности здесь говорить не приходится. Хотя это не так уж и важно: главное, что в этой игре вам предстоит преодолеть 20 уровней, которые контролируются извечными врагами Супермена — Биззаро, Брейньяком и Лексом Лютером. Схватки обещают быть чрезвычайно эффектными, тем более что, кроме стандартных приемов борьбы, герой может использовать свои супернавыки: гигантскую силу, умение летать и способность проникать взглядом сквозь стену. Впрочем, некоторые эпизоды игры вам придется проходить без этих полезных талантов, потому что коварный противник обладает тайным оружием — криптонитом, который лишает Супермена всех его необыкновенных способностей. Но это делает игру только более интересной.

Superman 64 вполне может стать хитом, подобно Nightmare Creatures, но всю конкретику давайте оставим до осени, когда эта игра появится на прилавках магазинов. Будем надеяться, что новые приключения Супермена оправдают наши ожидания.

Это действительно трехмерно и архиполигонно. Nintendo 64!



1 - 2 Наш Бэтмен предпочитает мегаполисы. Двухмерных деревень не предлагать!

Игротека





MDK

Gran Turismo



Tenchu

Klonoa

Dead or Alive

Tekken 3

Вот он — долгожданный, вот он — всеми любимый, вызвавший так много споров и ставший причиной и целью международных соревнований... Вот он — тот, о котором ходят легенды и снимают фильмы, из-за которого фанаты бьются в истерике, клепают свои фанатские сайты в Интернете и рвут на себе волосы...





И вечный бой...

Алексей Платонов

Сюжет игры прост и незатейлив, как само ее название, как любой боевик. Здесь некогда рассусоливать, главное — действие, и на вашу долю его хватит, было бы желание. Впрочем, всегда полезно знать, против кого дружим.

Так в чем же дело?

Бандиты одного американского города довели местные власти до того, что те вынуждены были обратиться за помощью к наемникам. Для последних отвергнуть заманчивое предложение "наехать" на главарей преступного мира просто немыслимо, остается только сесть в вертолет и отправиться доказывать, что дух настоящих мужчин и грубая физическая сила и в наш век способны убедить самых несговорчивых.

МОЖНО ВСТРЕТИТЬ НЕГОДЯЯ С ТОПОРОМ, БОЧКОЙ И ДАЖЕ С ОГНЕТУШИТЕЛЕМ.

Реальное насилие

Насилие — вот на что сделали ставку создатели Fighting Force. Эта идея, конечно, не нова, есть игры намного кровавее, страшнее и с большим набором оружия, чем FF, но вряд ли найдется столь близкая к реальности. Зоны боев представляют собой до боли знакомые по боевикам и кадрам оперативной съемки места обитания преступных элементов: огороженные заборами и рядами колючей проволоки виллы, тренировочные базы боевиков и, непременно, секретные лаборатории по разведению мутантов. Все это сделано на доработанном движке Tomb Raider'a и, соответственно, выглядит замечательно.

Территория, по которой вы передвигаетесь, полна сюрпризов: стоит замешкаться, и уже не избежать встречи с врывающимся в ворота микроавтобусом или садящимся прямо на голову вертолетом. Эти обстоятельства несколько разнообразят непрерывный процесс сокрушения врагов, количество и способности которых поражают воображение с первых минут.

Крепкие дяденьки с пушками, лихо выпрыгивающие из подъезжающих машин, сменяются мутантами, а те, умирая, вызывают на подмогу боевиков на вертолетах. Бой не останавливается ни на секунду — в неизбежном деле по очистке общества от его деклассированных представителей в ход идет практически любой попавшийся под руку предмет. Если вы будете драться хорошо, то в качестве награды сможете заработать себе оружие. Однако учтите, что ваши враги тоже не теряют времени даром и, как и



Наши бравые бойцы



1 Выбор персонажей богат: их четверо, и все они в тельняшках 2 Команда покидает остров, чтобы... 3 Разборки в ресторане... 4 ...разборки в метро 5 В свободное от мордобоя время мы любим рассекать





6 Зажали, гады... 7 Колесо — это тоже оружие пролетариата
8 Удар, удар — и апперкот...

А мотоцикл-то — "Харлей". Правда, авторы настаивают, что это "Урал"...

вы, делают оружием любой подвернувшийся под руку предмет: можно встретить негодяя с топором, бочкой и даже с огнетушителем.

Приятно то, что расставленные на улицах и в зданиях предметы не только могут служить вам подручным средством в праведной борьбе, но и поддаются вашей разрушительной силе в не меньшей степени, чем одушевленные противники. Вполне можно расколотить автомат по продаже воды или поломать дорогостоящую аппаратуру в лаборатории. Главное — не надо увлекаться, иначе через пару дней усиленной игры начинаешь ловить себя на подсчетах массы двигателя встречной полицейской машины.

Напарник

Самое занимательное в Fighting Force — это возможность действовать вдвоем. И стоит только начать игру, как не смолкающие крики о том, кто возьмет на себя очередного злодея и кому достанется последняя аптечка, поразят слух окружающих вас друзей и родственников. В самом деле, количество врагов обязывает призвать кого-нибудь на помощь.

Техническая сторона этого режима такова: игрокам можно делать что угодно (бить врагов, друг друга, окружающие предметы), но нельзя далеко разбегаться. При удалении на критическое расстояние наступает ступор, и оба героя останавливаются.

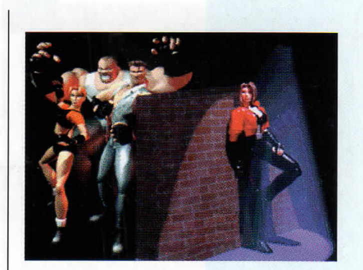
Во время совместного похода на недругов проблем обычно не возникает. Ссора может произойти лишь на почве выбора персонажа, которых в игре всего четверо: две мускулистых красотки, один крепкий мужчина с рельефными мышцами и еще один мен похлеще первого. Тем не менее, не стоит обольщаться объемом мышечной массы гиганта, другие герои также достойны, особенно, если разобраться в управлении и понять их сильные стороны, а также определить наиболее жестокие удары. Каждый персонаж обладает своими особыми приемами и индивидуальной манерой противостояния противнику. У кого-то лучше получаются удары в прыжке, а у кого-то подкаты.

Пара-другая серий комбо, естественно, присутствует, но это не в счет, не того обычно ждут от столь серьезного творения. Движения в игре сделаны очень красиво, радости добавляет камера, летающая вокруг вас, как назойливая муха. Но без нее какие же съемки?

Враги и борьба с ними

Набор врагов в FF неимоверно велик. На вашем светлом пути к торжеству справедливости встанут самые разнообразные персонажи. Мутанты, восстанавливающие свою энергию, инопланетяне, бойцы морской пехоты и даже водители пожарных машин — вот неполный список противостоящих вам сил.

НАСИЛИЕ — ВОТ НА ЧТО СДЕЛАЛИ СТАВКУ СОЗДАТЕЛИ FIGHTING FORCE.



Как и должно быть на самом деле, в игре против каждого из противников используется специфическая тактика. Если враг силен в ближнем бою, то придется сбить его с ног и хладнокровно добить, пока он не успел подняться. В другой раз придется поднять с земли пистолет и постараться вообще не вступать в непосредственный контакт с недругом.

Как и в каждой аркадной игре, в FF присутствует немало разных бонусов, которые можно собирать, увеличивая при этом свое благосостояние (золотые слитки, пачки банкнот) и улучшая здоровье (бутерброды, банки с лимонадом и аптечки). Количество денег влияет лишь на позицию в таблице рекордов, а вот здоровьем можно распоряжаться по своему усмотрению.

Если у вас неожиданно возникает желание разом разобраться со всеми врагами, окружающими героя в данный момент, то можно пожертвовать во имя этого частью энергии. У каждого персонажа есть энергетический удар, поражающий столпившихся рядом монстров, но забирающий определенный процент жизненной силы героя. Это, конечно, вредно для здоровья, но эффект того стоит.

Для кого

"13+" — вот что написано на коробке с FF. На самом деле, эта игра настолько переполнена брутальными сценами, что способна довести до психоза даже вполне сформировавшуюся личность. Если вам дороги принципы гуманизма, и вы не хотите попирать их даже на экране телевизора, то не стоит тратить время не только на поиски и приобретение игры, но и на чтение этой рецензии. Если же мысли об установлении вселенской гармонии при помощи кулаков и других подручных средств посещают вас хотя бы время от времени, то эта игра лишь поможет утвердиться в правильности выбранного пути.







Железный конь на Китайской стене

Алексей Платонов

Indy 2000, "Формула-1" — это, без сомнения, замечательные соревнования и развлечения, увлекательные и скоростные, но если вам захотелось действительно быстрой езды, то ничто не подойдет для этого лучше, чем кольцевые мотогонки.

На PSX симуляторы гоночных мотоциклов появились давно и сразу завоевали толпы поклонников. Нашлось много людей, способных часами гонять по очередной трассе с целью завоевания все новых и новых наград, но, ввиду скверного качества изображения, все, чего они могли добиться, так это головной боли и резкого ухудшения зрения.

И вот теперь появляется игра, авторы которой называют свое творение "очевидным прорывом в этом чахнущем жанре".

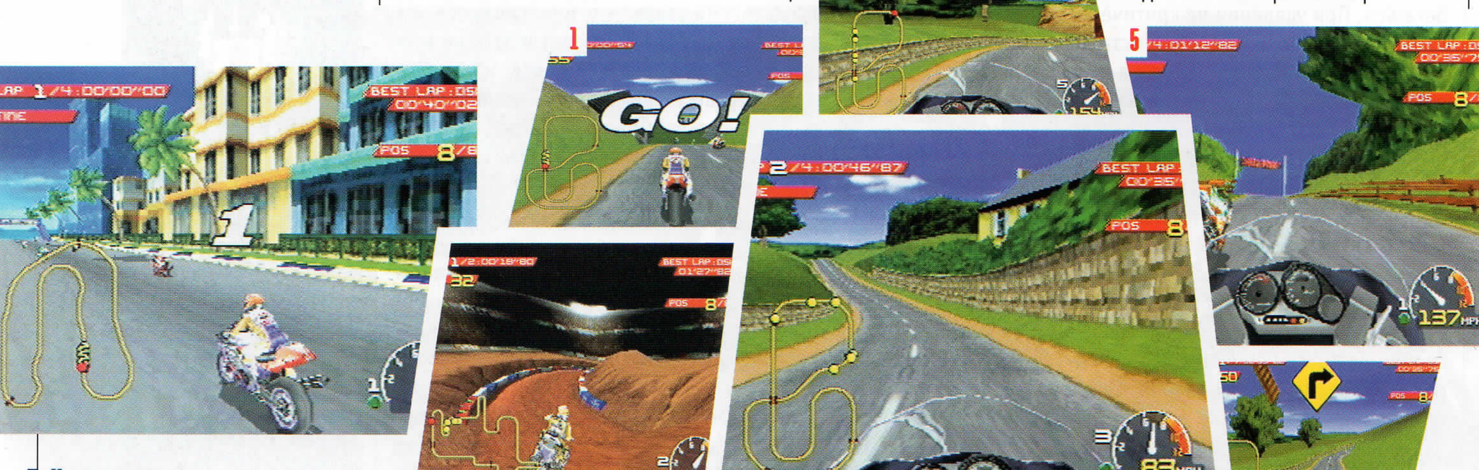
СТАРАЙТЕСЬ НЕ СОВЕРШАТЬ МАНЕВРЫ НА ЗАДНЕМ КОЛЕСЕ.

Два в одном

Прорыв или не прорыв, тут, конечно, можно поспорить, но одно очевидно — такого еще не было. Moto Racer необычен во многих отношениях. В этой игре совмещены два вида мотогонок: на гоночных и на внедорожных мотоциклах. В чемпионате эти заезды чередуются, а значит, меняется покрытие трасс (вместо асфальта появляется земля) и набор мотоциклов. Соответственно, приходится полностью перестраивать технику езды каждый раз, когда проходишь на следующую трассу. Это, конечно, не очень удобно для только-только приспособившегося к управлению игрока, зато сильно разнообразит игру: рев толпы на грязевой трассе живо контрастирует с мирным щебетом птичек в заезде по пригороду.

С ветерком

Самое главное в Moto Racer — это реалистичность всего происходящего на экране. Умные люди из Delphine добились того, чего хотели, — вы верите, что вот этот аэродинамичный монстр действительно мчится по трассе со скоростью 300 км/ч. Наиболее ощутимым это становится на поворотах, и особенно на тех, в которые не вписываешься. Такое происходит довольно часто на первых порах, поскольку каждая трасса имеет несколько мест, где приходится экспериментировать с



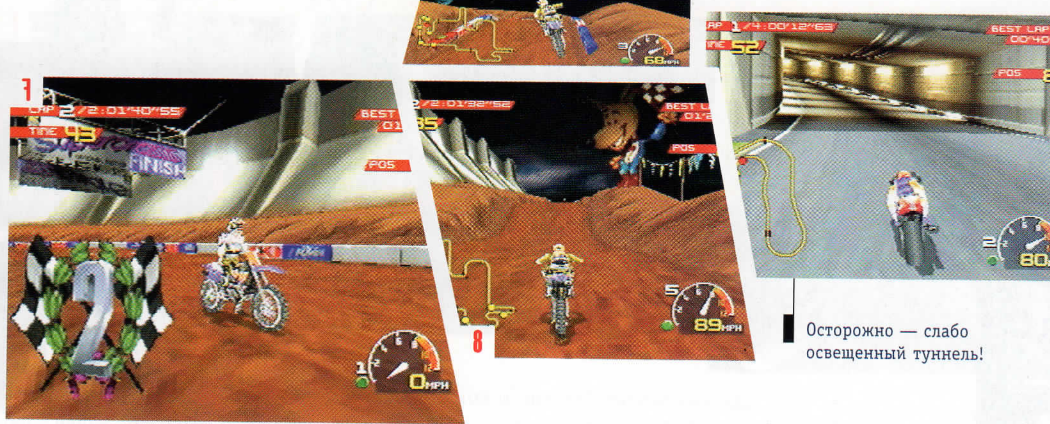
На улице жара, а мы на мотоцикле и с полной боевой выкладкой!

1 "Go!" — стало быть, надо ехать... 2 Мотопрогулки при луне 3 При желании можно смотреть не только на дорогу 4 Однажды, в окрестностях моей родной деревни... 5 Сейчас эта скала упадет на ваш байк. Шутка!

6 Что может быть приятней гнусных поворотов!.. 7 Вы лузер, батенька! Всего лишь второе место... 8 Леша готовится к прыжку







Осторожно — слабо освещенный туннель!

возможностями мотоциклов, желая не потерять скорость и, одновременно, не рухнуть на неприятно жесткую поверхность асфальта или земли.

Эти эксперименты сводятся, по сути, к попыткам научиться грамотно использовать две кнопки управления — ускорение (именно ускорение, а не банальный газ, который и так в течение всего заезда не отпускается) и тормоз. При ускорении мотоцикл поднимается на заднее колесо и эффектно набирает скорость, оставляя позади нерасторопных соперников. Однако это, на первый взгляд, примитивное действие на самом деле таит в себе множество опасностей: на трассе не много отрезков, где можно применять этот прием без риска упасть. Та же ситуация и с торможением: не надо им увлекаться, иначе дальше 2-го места с конца таблицы вам не выбраться.

Класс ваших компьютерных соперников вполне достоин того, чтобы с ними соревноваться. В игре можно выбирать уровни сложности, но они доставят проблемы и на самом легком. Про hard и говорить не стоит — одна ошибка, и вас начинают обгонять по второму кругу.

Детали

Техническая сторона игры, касающаяся характеристик мотоциклов, не слишком радует своим разнообразием. Максимальная скорость, сцепление с дорогой, тормоза и ускорение — вот тот небольшой набор характеристик, ориентируясь по которым, вы сможете выбрать себе приемлемую для трассы модель. В принципе, игра рассчитана не на мото-гуру, а на людей, не сильно связанных с этим спортом и мало разбирающихся в технике. Однако даже и без специальной подготовки после нескольких дней игры начинаешь замечать, что характеристики мотоциклов можно было бы сбалансировать лучше, введя побольше данных.

К счастью, разработчики Moto Racer не пренебрегли полезной опцией, так необходимой в наш век всеобщей разобщенности, — возможности игры вдвоем. Безусловно, split-screen мало кому нравится, но в случае, когда графика более чем хорошая, его еще можно выдержать. Не стоит, правда, удивляться маленьким "глюкам" (таким как самопроизвольная пауза), периодически встречающимся в этом режиме. Впечатление, конечно, портится, но, как выяснилось, такие ошибки пока неизбежны.

Пытаясь обогнать соперника, помните, что мотоцикл движется со скоростью, превышающей нормальную, и, соответственно, при непосредственном контакте с чужим транспортным средством поведет себя не очень приятно, но вполне предсказуемо — упадет вместе с вами. И еще, старайтесь не совершать маневры на заднем колесе — для падения в этот момент достаточно абсолютно любого касания.

ПРИХОДИТСЯ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ С ВОЗМОЖНОСТЯМИ МОТОЦИКЛОВ.



Награду победителю!

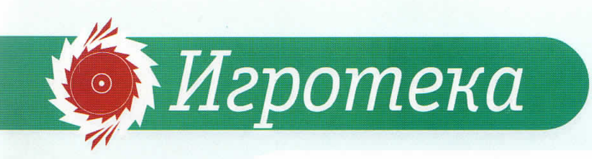
Как и в каждом нормальном спортивном симуляторе, в Moto Racer'е главной целью является победа в чемпионате. Если у вас получится пройти все трассы, то в дополнение к прежним откроется еще одна, супер-сложная, и появится продвинутый мотоцикл, на котором проехать этот этап будет сравнительно легко.

Места, выбранные для заездов, поражают своим разнообразием: помимо стандартного нарезания кругов по мирным сельским дорогам, вам предстоит проехать по Великой китайской стене (каким-то непостижимым образом свернутой в кольцо), руинам древних городов и горному перевалу.

Для кого

Как уже было замечено выше, игра предназначена для широких масс играющего населения, без каких-либо ограничений по возрасту, полу и вероисповеданию. По моим собственным наблюдениям, желание "проехать еще кружок" выражал каждый, кто брался за управление. Все эти факты свидетельствуют об одном — игра хорошая, она не понравится только тем, кто не азартен и не уважает гонки как жанр всю свою сознательную жизнь. Так что, надо верить, Moto Racer не станет просто еще одной игрой, а войдет в анналы кибер-мотогонок как выдающийся образец того, во что надо играть.









Девичьи вертушки

В.Апачин

Где, когда и почему началось это кровавое месиво — остается загадкой. Однако — случилось, и больше всего напоминает некий турнир — что-то вроде "Кровавого спорта" и тому подобных историй. Очень уж разномастные и реалистичные персонажи — от американского "грозы подворотен" до мистической восточной "озерной девы" — собрались на эту сердечную, проникнутую атмосферой дружелюбия сходку.

Кто не любил...

Если вам, как и мне, нравились в детстве в меру качественные фильмы, в которых нерусские дяди с громкими криками, совершая виртуозные акробатические прыжки, разбрасывали в разные стороны нехороших ребят, то вы оцените эту игру.

ОСВАИВАЙТЕ КОМБО, ЛУПИТЕ КОРОТКИМИ ЧАСТО, НО С УМОМ.

Никаких грубых палок и железок: руки и ноги, взмахи и выпады — раз, и противник красиво переворачивается в воздухе... чтобы тут же встать, как ни в чем не бывало (если, конечно, lifebar позволяет). Dead or Alive — классический вариант, развитие основополагающих идей великого жанра, украшающего приставки. В отличие от Tekken 2, персонаж не занимает пол-экрана, но все равно виден хорошо, и движения проработаны на совесть... В общем, люблю такие файтинги.

Есть что выбрать

Dead or Alive предоставляет вам на выбор девять персонажей, похоже, действительно съехавшихся на турнир: ниндзя, уличного бойца, боксершу из Европы, "красавицу-китаянку"... Трое из бойцов — женщины, что не удивительно в японском файтинге.

В игре предусмотрены пять режимов боев плюс тренировка и multiplayer. Есть таблица рекордов, возможность настройки клавиатуры и разнообразные секретные приемы. Что еще нужно для счастья?

Два кита

На них держится файтинг. Имя им — зрелищность и играбельность (она же, в конкретном случае, баланс). Начнем, пожалуй, с первого.

Dead or Alive по ощущению игра двухмерная, хотя графически — реально чувствуется наличие 3D: промахнувшись по перекатывающемуся противнику, игрок может оказаться где-то сбоку, да и сам перекат свидетельствует о наличии третьего измерения. Но вот произвольно смещаться вбок — нельзя. Невозможно также зайти со спины или уклониться от удара, это случается только при чрезвычайных обстоятельствах.



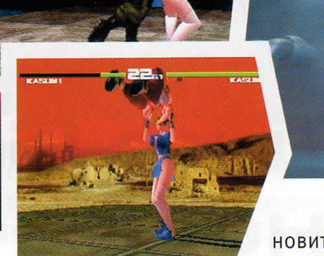
Уличные бойцы



1 Посмотри, что там у меня с локтем... 2 Подойдешь — ударю. Больно будет. Маму станешь звать... 3 Ничего особенного: красивая гимнастическая фигура "ласточка". Только бы еще парень с кулаками не мешал! 4 Чего она хочет? Она ничего не хочет — она дерется









5 Захват, еще захват... 6 Вот такие они, девчонки! 7 Давай потанцуем?

Классический прием

Таким образом, на камере лежит ответственность лишь за особые моменты (проведение суперприемов) да за Replay. И с тем, и с другим она справляется отлично, временами буквально захватывает дух — со зрелищностью суперприемов разработчики постарались.

Очень хорошо проработаны движения персонажей. Конечно, значительная их часть встречается в фильмах чаще, чем в жизни, и не применяется в большинстве драк, но сколь бы бестолковым ни было движение, на экране оно остается реалистичным с точки зрения пластики и положений человеческого тела (ну, за ре-е-дким исключением). Не хуже показаны и последствия этих движений для противника: как же жалко несчастного, которого только что шваркнули спиной о пол! Он так реалистично (ну прямо как живой) падает!

На высоте и сами персонажи: сюжетное разнообразие весьма качественно реализовано в индивидуальных комплексах движений. По мнению некоторых, особенно хорош дедушка... Нет, он точно не каратист. Его техника — это помесь стилей болотной цапли, полосатого тигра и черта лысого. Что-то очень экзотичное, одним словом. Вовсю двигается как в игре, так и в интро. В нужных местах фирменно замирает: так и слышишь профессиональный выдох. А десантник! Видели бы вы, что он делал на ринге с бедной девушкой! Как он ей заламывал все, что только можно, готовя при этом следующий удар! Спецназ как он есть, да и только. А боксерша! А какова стойка у ниндзя! В общем, все очень здорово: и подборка персонажей, и их движения существенно правдоподобней, чем во многих других файтингах.

Игра организована по жестким правилам — добивания в Dead or Alive производятся вовсю. Тебя, уже падающего, кто-нибудь догоняет серией комбо, а потом еще и по лежачему... А если вылетаешь за ринг, там — взрыв, и ты паришь высоко, а атаковавший поднимает голову и оценивает — как ты смотришься в таком ракурсе!.. И тогда ты думаешь: "Ну, погоди, щас как встану!.."

Битвы

Хочу дать один нехитрый совет: не спать на ринге! Заснул — получаешь большую серию ударов. Раз с двух могут запросто прибить. При игре вдвоем еще можно расползтись в разные стороны, но при общении с искусственным интеллектом схватка становится короткой и горячей: ни шагу назад, ни шагу на месте. Осваивайте комбо, лупите короткими часто, но с умом. В процессе игры осознается, что претенциозное название Dead or Alive действительно имеет право на существование.

Выйти за пределы ринга можно, однако падение вне ринга чревато дополнительным ущербом, сопровождающимся, как уже было сказано, красивым взрывом и взлетом упавшего метров эдак на 10–15. Падают же в игре вовсю.

НИКАКИХ ГРУБЫХ ПАЛОК И ЖЕЛЕЗОК: РУКИ И НОГИ, ВЗМАХИ И ВЫПАДЫ...



В игру добавлена немалая доза реалистичности: если в прыжке некто пролетает на расстоянии удара кулаком, то таковой удар его достанет, даже если прыжок был частью суперприема. Отсюда же и возможность добивания: если противник подброшен в воздух, то по нему вполне можно успеть попасть ногой — разок для дела и еще парочку раз — для душевности.

Такая реалистичность, пожалуй, в порядке вещей, в описываемом продукте ее особенно много, и она на редкость качественная.

Баланс ударов делает бой в Dead or Alive разнообразным и интересным, есть ощущение, что новые возможности в игре могут открываться еще очень и очень долго. Бой динамичен и захватывает. Переигрывать можно о-го-го сколько раз, особенно в multiplayer'е. А это, пожалуй, главное: состязание с живым не то, что борьба с железкой, сами знаете.

Мелочи

Что до графики, то простота обманчива. Чем дольше вглядываешься в игру, тем четче понимаешь, что продукт свеженький. Никаких придирок. Все отточено наилучшим образом, особенно дамы и особенно местами (из серии "ох, уж эти японцы", что ни файтинг, то буйство форм). Звук вполне приемлем: на каждого персонажа по своей мелодии, достаточно удачной. Конечно, не обходится без глюков, но они игры не портят.

Обобщаю: Dead or Alive — веселый такой файтинг, достойный своих бредовых кинематографических предшественников. Вам нужно что-то еще? Как хотите. Dead or Alive вполне выдержан в традициях жанра. Желающие могут брать.

И пусть ваш персонаж, приветливо покачивая грудью, только победно удаляется с поля боя!







Разработчик
Crystal Dynamics
Издатель
Midway



Обаяшка Gex: на пути к новой славе

Наталья Хохлова

Прошло четыре года с тех пор, как Crystal Dynamics выпустили на 32-битную платформу 3DO пронырливую ящерицу по имени Gex. Она стала активно осваивать телемир, попутно сражаясь с его поработителями. Действие игры разворачивалось в двухмерном пространстве. Неплохое музыкальное оформление было дополнено комическими репликами героя, копирующими штампованную речь телеведущих. Игра была интересная, с занимательными уровнями, а ее главный герой стал настолько популярен, что были выпущены значки с его физиономией.

...ДОЛБАНЕШЬ ЕГО НЕНАРОКОМ О КАКУЮ-НИБУДЬ СТЕНУ, ТАК У НЕГО ЗВЕЗДОЧКИ НАЧИНАЮТ ВОКРУГ ГОЛОВЫ КРУЖИТЬСЯ.

Все бы хорошо, если бы не “чудо” от Nintendo — Super Mario 64, тягаться с которым не смогли ни Crash Bandicoot, ни трехмерный Croc, ни вообще чье-либо творенье, кроме...

Трехмерный ящер, или Самое остроумное земноводное на свете

Успех Super Mario 64 не оставил равнодушными Crystal Dynamics, и они взялись за работу. К 1998 году двухмерная бродилка превратилась в трехмерную приключенческую эпопею Gex: Enter the Gecko, в которой герой, по аналогии с первой версией, путешествует по дебрям ТВ.

На этот раз миссия Gex’а гораздо серьезней. Секретная организация поручила ему окончательно уничтожить кибермонстра Реза (которого он, правда, однажды уже убивал), грозящего завоевать телемир. Для того чтобы выполнить задание, наш герой овладел некоторыми новыми боевыми приемами и увеличил свой словарный запас. У этого хищного земноводного остроумие разбушевалось настолько, что теперь можно насчитать более двухсот плоских шуточек, которые он отпускает направо и налево каждые пять минут.

По сути, однако, игра осталась той же самой: переключайся себе с канала на канал и бей гадов! А с теми возможностями, которыми обладает Gex, это



Gex, как всегда, непробиваем и... неподкупен?

1 По тонкому льду 2 Заштопанные луга?! Это откровение! 3 Центр! Центр! На связи — я! 4 Не надо на меня *так* смотреть! 5 Ползти следует очень осторожно 6 Man in black — тот, кто завербовал Гекса



[7] На картины заглядываться не стоит [8] Gex, его величество... [9] Сане-пите, Гекко-сан!

Захожу я как-то в страшный-страшный замок...

не так уж и сложно. Мало того, что у него остался прежний набор движений: прыгая на стену, он цепляется за нее языком, а потом подтягивается, бьет врагов хвостом и прыгает по их головам, так ящер приобрел еще и некоторые навыки восточных единоборств. Теперь он покажет самураям, где раки зимуют.

Программа на неделю

Таких фанатов ТВ, как Gex, еще нужно поискать! В игре 15 уровней, выходы в которые осуществляются через так называемое "среднее измерение", и пройти их нелегко, даже если вы фанатеете от этого ящика не меньше, чем Gex. Каждый уровень напоминает то программы из серии "Жизнь насекомых", то научно-фантастические сериалы или кондовые ужастики.

На прогулке по Земле до Начала Времен Gex'у придется опасаться злобных акул и неправильных пчел, которые, видимо, делают неправильный мед. Во владениях Франкенштейна Gex'а будут подстерегать монстры, составленные из частей совершенно разных тел, призраки умерших неестественной смертью и, символизирующие светлый праздник темных сил — Helloween, — тыквы.

Предметы типа розеток, штекеров, чипов, мониторов, батареек и других порождений Technocratic'а замелькают перед глазами игрока, когда неугомонная ящерица влезет в механизм какой-то компьютерообразной машины.

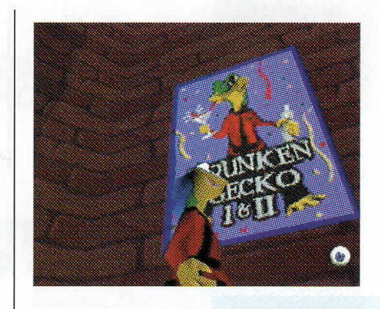
Загадки, потайные ходы есть на всех уровнях, и найти к ним ключ Gex может с помощью различных приспособлений. Например, чтобы на компьютерном уровне оказаться на верхнем этаже, киберящер должен получить заряд киберэнергии, которую синтезируют мини-мониторы. Этот же процесс подзарядки ему потребуется для того, чтобы спроецировать перед собой виртуальный мост.

Программа телевидения составлена умелой рукой: здесь нет каналов с одинаковыми программами, на каждом из них — свое кино. Но самый большой беспредел учиняет главарь шайки телевизионных монстров, отпетый бандит и душегуб Рез, над которым славно потрудились ребята из Crystal Dynamics, соединив в его образе все самое страшное и ужасное, что только может быть в образе виртуального чудовища.

Фантастическая графика на грани с реальностью

Gex'а "собрали" из 250 полигонов, подогнанных настолько виртуозно, что никакой брак не раздражает глаз. Филигранная техника прорисовки каждого предмета не позволит ни единой детали ускользнуть от вашего внимания. Окуляр чудо-камеры ежесекундно следит за всеми движениями ящерицы с четырех сторон. Обаяшка Gex весь как на ладони: виден любой поворот головы, движения туловища пластичны; когда он стоит на краю пропасти, то пошатывается, словно пытаясь сохранить равновесие. С мимикой у героя тоже все в порядке: его голливудский рот, составленный из 12 полигонов, не остается неподвижным, когда ящер в очередной раз решает пошутить. Многофункциональная камера предостережет от разных опасностей, притаившихся за углом, предоставив вам возможность полного обзора комнаты, в которой находится Gex. Да и вообще, над игрой поработали серьезно и основательно. Графическая близость к реальности настолько ощутима, что иногда даже дух захватывает, и Gex'а жалко: долбанешь его ненароком о какую-нибудь стену, так у него звездочки начинают вокруг головы кружиться. А если Gex падает с большой высоты, то при соприкосновении с землей его "плющит".

НАШ ГЕРОЙ ОВЛАДЕЛ НЕКОТОРЫМИ НОВЫМИ БОЕВЫМИ ПРИЕМАМИ И УВЕЛИЧИЛ СВОЙ СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС.



Бегаешь с этой ящерицей по телемирам и диву даешься: как же здесь все на настоящее похоже: вода прозрачная, все, что блестит или светится (солнце, светильники, лава и т.д.) отбрасывает блики на окружающие предметы, а любой персонаж и любая вещь обязательно имеют грамотно спроецированную тень.

Музыка под настроение

Неплохо в игре обстоит дело и с музыкой. Сопровождающие Gex'а мелодии полностью соответствуют атмосфере каждого уровня. В замке ужасов герою аккомпанирует оркестр из диких криков, угрожающих завываний и подозрительных поскрипываний. Звуки, доносящиеся из отдаленных залов, напоминают голоса мертвецов, чьи тела не предали земле, а особый колорит этому уровню придает звон цепей. Ярким контрастом этим звукам с того света становится беспечная, жизнерадостная музыка на доисторическом уровне, которую резко сменяют электронные синтезаторы на "компьютерном канале"... В общем, музыка под настроение.

Под настроение и сама игра. Забавный Gex вполне может отвлечь от забот и слегка поднять настроение.







Разработчик
Electronic Arts
Издатель
Electronic Arts



Жертва полигонов

В.Апачин

"Сотрудничество" различных ветвей индустрии развлечений — давняя тенденция, по всей видимости, приносящая определенный доход немалому количеству людей. Сегодня на повестке дня Reboot — аркада, сюжет которой пришел на приставку из популярных "за бугром" комиксов.

Наш синекожий друг

Мир, в котором разворачиваются события игры, находится в компьютере и называется Mainframe. Некий злодей, как водится, решает получить глобальную власть над этим миром и пытается добиться своего несколько неординарным способом: взрывом, полностью уничтожающим Mainframe. С этой целью изобретаются специальные устройства — Tears, появляющиеся в разных точках города и по истечении некоторого времени... правильно, взрывающиеся. Стройные планы злодея нарушает одно обстоятельство.

ПРИЯТНО, СКРУТИВ ПАЛЬЦЫ В УЗЕЛ, ВЫПОЛНЯТЬ ФИГУРЫ ВЫСШЕГО ПИЛОТАЖА.

В городе живут замечательные люди — синекожий молодой человек Bob и его зеленокожие друзья — группа поддержки. Их компьютерная идиллия слишком дорога Bob'у, чтобы позволить всяким там... Поэтому наш герой раскатывает по городу на летающих коньках (или что-то в этом роде) и обезвреживает Tears до взрыва. Будни сапера, в общем. Заодно Bob сметает с пути приспешников главного злодея и рвется в логово оного, дабы раз и навсегда оградить мир от опасности. Вот, собственно, и весь сюжет.

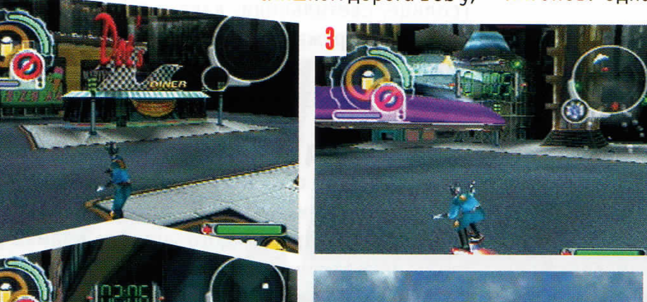
Во первых строках...

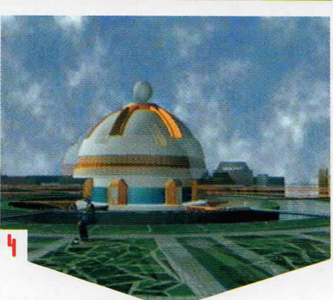
Прежде всего это красиво. Таково первое впечатление. Вылизанная полигонная графика и полноценная трехмерность. Мало того, что герой может прыгать, задевая головой пролетающий над ним транспорт, о трехмерности вам не даст забыть дизайн уровней. Вам придется подниматься на крыши и пробираться по висячим платформам, помнить об опасностях сверху и снизу и рассчитывать собственные атаки, сталкиваться, наконец, с множеством трехмерных объектов... А вокруг будет качественная трехмерная графика.

Никаких выпирающих плоскостей. Никаких неаккуратных текстур. Вполне добросовестные модели — нехитрые (на лице героя — одна текстура), но добросовестные. Единственная претензия к графике: возможность проникновения головы героя внутрь такси сквозь дно, с последующим созерцанием изнанки полигонов. Однако



Качество заставок в игре, как, впрочем, и графика в оригинальном мультфильме, оставляет желать лучшего









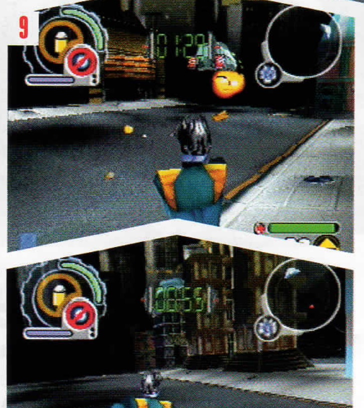
1 Центр города — и тишина! 2 Лучше притаиться... 3 Серфинг по ночному городу 4 Виртуальный мегаполис 5 Один выстрел — и полиция в дауне

6 А время идет... 7 Штурм! 8 Милое лицо врага
9 Меткая стрельба











"Долгожданная" встреча

это мелочи и редкие исключения. В остальном графика — почти на пять.

Удавиться!

От первых впечатлений приходится переходить ко вторым. И вот тут становится грустно. Пара-тройка явных промахов намертво убивают достоинства игры и резко снижают "круг потенциальных потребителей". Дело заключается в следующем.

Бездарно реализована камера. Теоретически она должна выбирать самый удобный ракурс. Вы играли в Tomb Raider? Вы знаете, чем на практике оказывается "самый удобный ракурс"? Черта с два он самый удобный!

В Reboot дела обстоят на редкость плохо: камера вполне традиционно выбирает именно ту позицию, при которой вам не видно ведущего шквальный огонь врага. Куда стреляете вы сами, тоже не всегда видно. Камера показывает ваш бок. Попытки привести ее в нормальное положение приводят к тому, что она стремительно пролетает, секунду панорамируя врага, после чего переключается на ваш второй бок.

Это что-то новенькое: предыдущие камеры (в том же TR) внимали увещеваниям и начинали работать. Камера в Reboot выше этого. Зато как красиво показан ваш полет в сторону после мощного удара! В таких случаях камера находится между вами и обидчиком, и прицелиться можно, только объехав вокруг цели и понаблюдав за полетами камеры. Уж лучше бы она висела сзади!

То же самое при прыжках: вы приземляетесь на какой-то пятачок. Пятачок маленький, ваши "коньки" скользят, нужно искать, куда прыгнуть, а вместо окрестностей вы видите себя. Любимого. Сверху. С удовольствием понаблюдав за собственным судорожным балансированием, вы падаете вниз и умиротворенно думаете о тех долгих минутах, которые потребовались, чтобы по системе ступенек и карнизов добраться до вышеупомянутого пятачка.

Этот нелегкий путь снова перед вами. Если будете играть в Reboot — изучайте местность и планируйте действия заранее.

Как корова на льду

Итак, минус номер раз — камера. Минус номер два называется "управление". Речь идет, пожалуй, не о конфигурации джойстика, а об особенностях ваших "коньков".

Как уже было сказано, они скользят. Более того, они скользят активно. Это значит, что вы не только неустойчивы на поворотах, вы еще и не можете просто устоять на месте. Вас сносит. Упасть с обрыва, постояв рядом с ним секунд десять, — плевое дело, а таких обрывов (уступов, карнизов) — полно.

ГЕРОЙ МОЖЕТ ПРЫГАТЬ, ЗАДЕВАЯ ГОЛОВОЙ ПРОЛЕТАЮЩИЙ НАД НИМ ТРАНСПОРТ.

Вывод: двигаться надо быстро и аккуратно. Важны оба пункта. Если же вам очень нужно какое-то время побыть на месте, вести себя приходится так, как будто очень хочется "до ветра": активно переминаясь... с конька на конек. В довершение удовольствия приходится совершать прыжки, причем нередко — с разбега.



Сочетание поименованных факторов превращает Reboot в забаву разве что для самых профессиональных и упертых игроков. В Интернете такие называются hardcore gamers. "Мы не ищем легких путей". Вот они-то оценят по достоинству Reboot.

Развлекалочки

Продукт, конечно, не для массового пользования, но в нем есть, что оценивать. Если освоить управление, то получится добросовестная аркадка. Трехмерная. С хорошим дизайном уровней. С неплохим балансом противников, обладающая своей, слоновьей, элегантностью. Приятно, знаете ли, скрутив пальцы в узел, успешно выполнять фигуры высшего пилотажа.

Однако, даже при освоенном управлении, камера портит удовольствие: с первого раза игру пройти непросто.

И все же, все будет хорошо. Упертые игроки найдутся, и пройдут до конца, и спасут Mainframe, и оценят полигоны, и порадуются звуку... Только сколько их, упертых игроков?

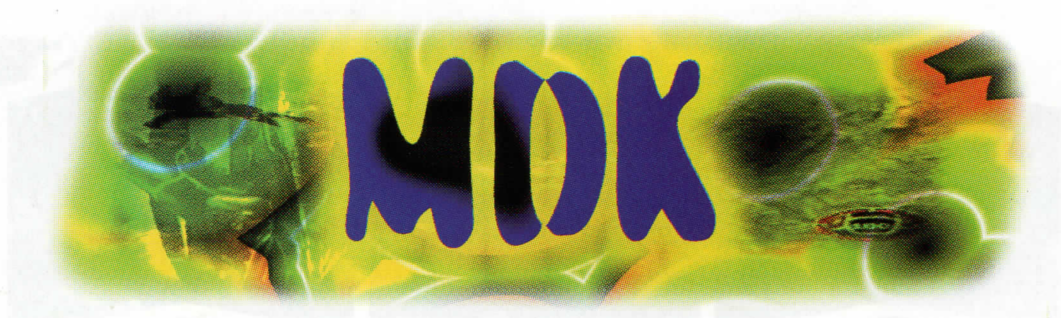
И почему было не сделать игру в изометрии?..







Разработчик Shiny/Neversoft
Издатель Playmates Interactive



Обидчивые пришельцы

Модернист

Дальний космос полон зловещих тайн — таково убеждение подавляющего большинства разработчиков видеоигр. И если на орбиту планеты неожиданно прибывает незнакомый космический корабль, то ничего хорошего от этого ожидать не приходится. Будьте уверены, на его борту сидит уйма вооруженных до зубов инопланетян, в чьи планы обычно входит уничтожение всего коренного населения, замена воздуха планеты на смесь хлора с ипритом и полное осушение рек, морей и океанов — стандартный набор злодейств в духе мультфильмов про Черный Плащ. Хитрым и ловким врагам всегда противостоит мужественный герой-одиночка, умеющий метко стрелять и быстро бегать. Этот храбрый парень пробирается в самое логово врага и учиняет там настолько масштабные разрушения, что злодеи навсегда теряют желание проводить какие-либо эксперименты с планетой, население которой способно дать такой мощный отпор захватчикам.

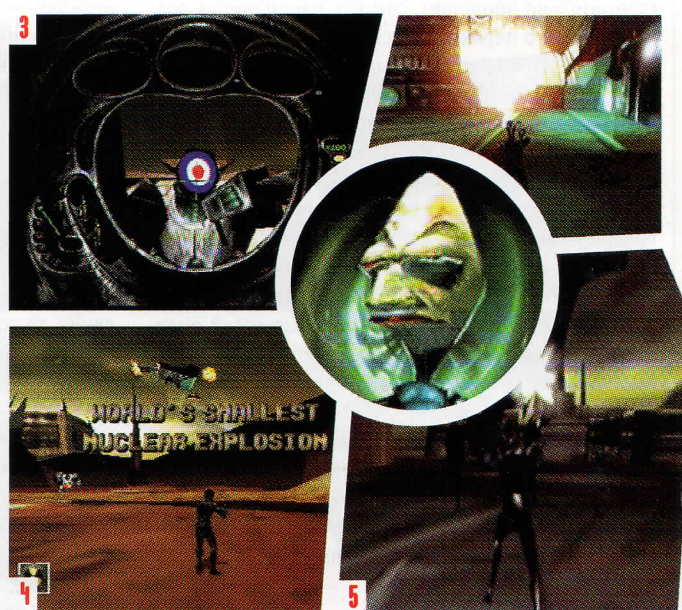
ДЛЯ СПАСЕНИЯ ЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ ВАМ ПРИДЕТСЯ ПРОЯВИТЬ ЧУДЕСА ЛОВКОСТИ.

То новое хорошо, что привычно

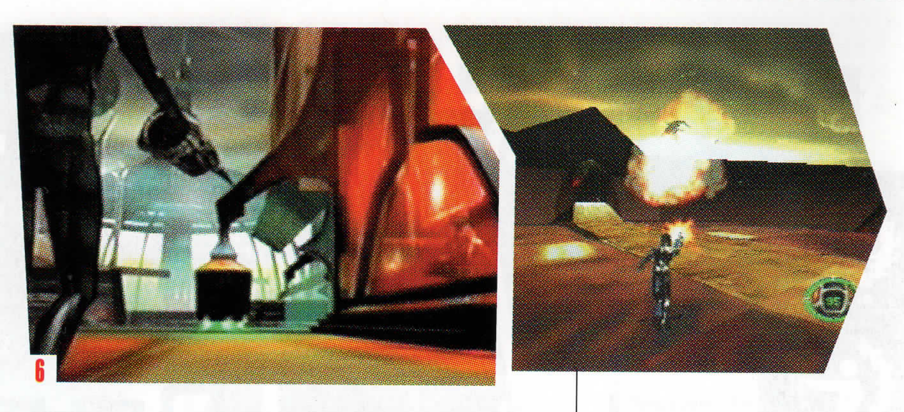
Сюжет бесхитростный, но увлекательный. Создатели игры MDK решили долго не мучиться в поисках новых интриг и использовать именно этот проверенный временем сценарий. По их мнению, в темных глубинах Вселенной скрываются весьма опасные существа, именуемые Steam riders. Это типичные злодеи из голливудских боевиков. Главная цель Steam riders — полезные ископаемые, и горе тому аборигену, который попытается воспрепятствовать беспардонному разграблению родной планеты. Steam riders обид не прощают!



Я добрый, но сейчас вам всем станет плохо!



1 Вот она, цитадель зла! 2 Прямая и очень явная угроза 3 А теперь — стендовая стрельба! 4 Вот он — самый маленький ядерный взрыв в мире! 5 Шоссе в никуда


6 За пять секунд до атаки

Буря и натиск

Вот так и бороздили эти межпланетные пираты пространство Вселенной, проводя время в бесконечных битвах, разбоях и прочих неблаговидных делах, пока на экране их радара не возникло изображение бело-голубой планеты, которая является не чем иным, как нашей с вами Землей...

Курт и локатор

Да, вы угадали, герою игры MDK надо спасать нашу планету (да что там говорить — всю Вселенную!) от нависшей смертельной опасности. Этот достойный человек по имени Курт облачается в бронированный скафандр, привычным движением надевает шлем, дизайн которого наводит на мысли о доисторических ящерах, и высаживается в непосредственной близости от зловещего НЛО. Для начала вам вместе с Куртом необходимо проникнуть на базу пришельцев.

Здесь-то и возникают первые сложности. Инопланетные захватчики предусмотрели возможность проведения землянами недружественных акций и на всякий случай установили на базе мощную систему противовоздушной обороны. Для того чтобы пробраться в первый периметр, вам необходимо приземлиться в районе станции слежения, избежав столкновения с лучом радара. Это вовсе не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Однако, если вам все-таки не повезет и вы будете обнаружены, то приготовьтесь к серьезным неприятностям. На вашего персонажа обрушится такой град ракет, что атака гвардейского миномета "катюша" покажется детской забавой.

Но предположим, что Курт с честью выдержал это испытание и, к неописуемой досаде пришельцев, прорвался на территорию вражеской базы. Теперь можно перевести дух и спокойно оглядеться по сторонам. Итак, что же мы видим?

Сам себе терминатор

MDK является характерным представителем семейства игр, которые условно можно назвать "беги-и-стреляй-во-все-что-движется". Центральную позицию на экране занимает внушительная фигура Курта с не менее внушительным пулеметом в левой руке. Камера расположена сзади и немного сверху, что дает возможность панорамного обзора. Это очень удобно, особенно в боях на открытой местности, когда вас со всех сторон обступают опасные монстры, и малейшая неточность в расчете может привести к фатальному результату. Кстати, MDK обладает тем качеством, которого так не хватает большинству подобных игр, — многообразием действия.

По ходу развития сюжета вам придется не только бегать и палить по окружающим монстрам из слегка поднадоевшего пулемета, но и прыгать с парашютом, использовать снайперскую винтовку, стрелять из мортиры навесом через высокую стену (что, надо сказать, не так уж легко), летать на бомбардировщике и совершать массу других отчаянных подвигов. Только учтите, что главарь Steam riders, которого, кстати, зовут Гантер Глат, время даром не терял и сумел осложнить ваш путь к победе огромным количеством самых изощренных засад.

Для спасения земной цивилизации вам придется проявить чудеса ловкости. Такая задача окажется по плечу лишь тому, кто достаточно подробно ознакомится с управлением и выберет правильную тактику. Не бойтесь показаться новичком в деле борьбы с агрессивными инопланетянами, потренируйтесь как следует в использовании разной военной амуниции, в том числе и парашюта, тем более, что у вас для этого будет пара-тройка прекрасных возможностей.

ЭТОТ ХРАБРЫЙ ПАРЕНЬ ПРОБИРАЕТСЯ В САМОЕ ЛОГОВО ВРАГА!



Сахар и мухи

MDK обладает одним большим достоинством и одним большим недостатком.

К числу несомненных плюсов этой игры относится замечательная работа художников и дизайнеров. Прекрасная трехмерная графика придает игре живость и реалистичность, а мрачная расцветка туннелей и безумные желто-лиловые краски ландшафтов добавляют действию особый колорит. Монстры, увешанные разнообразным оружием, выглядят весьма убедительно, а плавное движение камеры позволяет рассмотреть окружающую вас виртуальную действительность во всех ее жутковатых деталях.

Но насколько хорош дизайн игры, настолько же скверно ее звуковое оформление. Невнятные вариации на темы Doom и Quake плохо сочетаются с однообразными завываниями инопланетных захватчиков. Особенно тоскливо становится в те частые моменты, когда музыка замолкает и на вашу долю выпадает сомнительное удовольствие слушать депрессивный вой Steam riders в течение двух-трех минут. Некоторые из поклонников игры находят в такой музыке своеобразное очарование, но совершенно очевидно, что динамичный звук гораздо больше соответствует общему стилю MDK.

Краткое резюме

Не будет преувеличением сказать, что MDK — это одна из лучших игр в стиле action "от третьего лица". Интересная, захватывающая, а главное — до предела незатейливая. Здесь вы не найдете хитроумных секретов в стиле Duke Nukem, но зато столкнетесь с таким яростным потоком непрерывного действия, что отсутствие обычных изысков нисколько не испортит общего впечатления от игры. Тем, кто уже прошел MDK на IBM PC, стоит попробовать сыграть в нее на PlayStation. Зрелищность и легкость управления, эти главные козыри игровых приставок, делают SPS-версию программы на удивление увлекательной. Включите MDK — и вы убедитесь, что видеоигры — это не только вкусно и весело, но и — увы, не всегда — гениально.







1-5 блоков

Разработчик
Namco
Издатель
Namco



Однажды проснувшиеся

Д.Депп

Давным-давно миром Phatomile правили четыре духа: Дух Ветра, Дух Леса, Дух Воды и Дух Луны. Преобразуя свой мир, Дух Луны черпал энергию в людских сновидениях. Остальные духи поддерживали жизнь, вместе используя силы ветра, деревьев и воды, подчиняющиеся им.

Но однажды спокойствие было нарушено мятежом, который поднял Дух Тьмы. Он завидовал тому, что всемогущий Дух Луны мог создавать все во Вселенной. Чтобы сразиться с темными силами, Духам пришлось объединиться. И даже тогда страшная сила Духа Тьмы сначала превосходила их. Война бушевала долгих сто дней, и в конце концов темный дух был все-таки побежден силами света и заточен в тюрьму.

ВЫ ЯСНО РАЗЛИЧАЕТЕ ФРАЗЫ, НО НЕ МОЖЕТЕ ПОНЯТЬ, ЧТО ЭТО ЗА ЯЗЫК.

Чтобы никогда в будущем не случилось подобной войны, Дух Луны решил покинуть этот мир. Теперь он не придет до тех пор, пока Дух Ветра, Дух Леса и Дух Воды не попросят его вернуться. А до этого момента сила снов будет скрыта, потеряна навеки в стране сновидений.

Кто и что

Klonoa — это маленькое существо непонятного происхождения, с черно-белой шерстью, обладающее огромными ушами и огромными глазами.

Phantomile — это мир, расположенный где-то очень далеко от нас.

В этом удивительном мире существует старинная легенда. Она гласит, что во сне от людей исходит энергия, которая копится в мифическом Лунном Королевстве и определяет форму всего мира. Согласно легенде, именно поэтому мы часто не можем вспомнить, что нам снилось.

Вещий сон

Однажды Klonoa, житель Деревни Ветров BreezeGale, проснулся из-за ужасного кошмара: воздушное судно обрушилось на колокольню, а все вокруг накрыла непроглядная, пугающая тьма. Удивительно, но даже спустя долгое время Klonoa мог ясно вспомнить этот сон.

И однажды это случилось: воздушный корабль действительно рухнул на холм, где стояла колокольня.

“Совсем, как в моем сне”, — подумал Klonoa, когда сжигающее любо-



Наш любимый герой Klonoa

1 Далекий мир Phantomile 2 Колобок, Колобок, я тебя съем и даже фамилии не спрошу!
3 А тучи, как кучи, кучи, как Klonoa...


4 Таскать пузырики — большое искусство, но и труд немалый, товарищи! 5 Главное — не упасть с моста! 6 Темновато будет!

Запрыгнуть бы туда...

пытство наконец победило страх.

"Идем, Klonoa!" — воскликнул Huepow, дух кольца. Huepow был верным другом Klonoa с детских лет.

С бьющимися от волнения сердцами Klonoa и Huepow выбежали на улицу, чтобы встретить то, что их там ожидало.

Игра

Опытные игроки, увидев Klonoa, наверняка вспомнят несколько шедевров прошлых лет.

Не избежать сравнения с Pandemonium — поскольку engine и графическое воплощение очень схожи; игру можно сопоставить с Yoshi 64 на N64 — за схожесть игрового процесса и некоторые общие идеи. Надо ли говорить, что платформы сами по себе повторяют друг друга, меняя только графическую оболочку и оставляя наработанные штампы в игровом процессе вот уже на протяжении добрых двух десятков лет. Поэтому разработчики игр идут на хитрости, внося какие-то нововведения в игровой процесс, и выдавая потом это за оригинальный продукт.

Namco не стала придумывать велосипед, и в случае с Klonoa поступила так же, но наделила игру особенным шармом, а ее героя некоторыми отличительными способностями. Так что клоном игру назвать нельзя.

Если в большинстве игр этого жанра, чтобы повергнуть неприятелей, вам надо постоянно прыгать им на головы, то Klonoa делает это проще: хватает врага при помощи своего волшебного кольца и... кидает его куда подальше. Хочешь — в ближайшего врага, хочешь — в какой-нибудь бонус. Можно, используя схваченного супостата как подручное средство, постараться запрыгнуть куда-нибудь повыше.

Некоторые виды неприятелей имеют особенность взрываться — этих стоит использовать как бомбу. Другие умеют летать. Если их поймать, то можно почувствовать, как земля уходит из-под ног, правда, ненадолго. Они взрываются или лопаются, как мыльные пузырики, — такова суровая правда жизни.

Графика

Namco — это прежде всего качество. Это имя в игровой индустрии вызывает у всех уважение. Традиционное Namco'вское качество объясняется не только самой дорогой студией компьютерной графики в игровом мире, но и тем, что в Namco работают профессионалы, которые трудились еще над первыми играми этой компании, лет эдак пятнадцать назад. Компания Namco не сокращает штат, она его пополняет, и это не только

PHANTOMILE — ЭТО МИР, РАСПОЛОЖЕННЫЙ ГДЕ-ТО ОЧЕНЬ ДАЛЕКО ОТ НАС.

профессиональные художники, дизайнеры и программисты, но и кинематографисты, звукоинженеры, музыканты, актеры, мультипликаторы, режиссеры.

Результат налицо: великолепное интро, которое по качеству не уступает своему собрату Tekken'у или Soul Edge. Игровая графика хоть и кажется немного устаревшей, но только поначалу — мир Klonoa трехмерен и красочен. Если Pandemonium немного сюрреалистичен, то Klonoa — наоборот, создает более реалистичную атмосферу, если, конечно, так можно сказать о мультике.

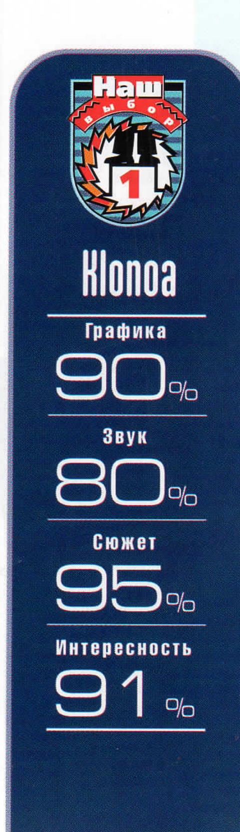


Музыка и звук

Музыка в Klonoa — это веселые незатейливые мелодии, сопровождающие вас в течение всей игры. Иногда, правда, они переходят в тревожные и неспокойные (чувствуется влияние techstepp'a). И если музыка в общем не больше, чем фон, то звук с лихвой компенсирует все музыкальные недостатки. Разговоры между персонажами хоть происходят и не часто, но если уж происходят, то даже на самом суровом лице появится умиленная улыбка — язык, на котором разговаривают в Phantomile, довольно прост, в нем не много слов, но то, как им владеют персонажи, вызывает восхищение. Результат потрясающий — вы ясно различаете фразы, но не можете понять, что это за язык. Не пытайтесь искать в словарях, там его нет. Namco пошла на хитрость: японский наоборот, да к тому же ускоренный в два раза, — вот вам и новый язык. Уверен, звуковое оформление не оставит вас равнодушным.

Вердикт

Klonoa — игра не только для детей. Она сочетает в себе чрезвычайно удобное управление, приятную графику и мягкий юмор. Эта игра не претендует на звание платформы года, но вам будет приятно провести за ней часок-другой. К тому же Namco создала очень оригинального персонажа, так что стоит, пожалуй, ожидать целую серию игр, возможно, даже RPG.







Большие гонки

Андрей Карасев



Редкая гонка становится долгожителем. Обычно вы обкатываете все машины, проходите все трассы, вскрываете пару секретов и забрасываете игру подальше. Gran Turismo обещает отнять у вас гораздо больше времени, предлагая больший выбор машин и трасс, плюс фирменный режим игры — Gran Turismo.

Просто глаза разбегаются

В этом режиме вы начинаете с покупки машины. В вашем распоряжении 1000000 кредиток, что в общем-то немного. За эти деньги можно купить подержанную машину, правда, от таких известных производителей, как Nissan, Honda, Mitsubishi, Subaru, Chevrolet, Dodge, Chrysler, Aston Martin, Toyota и ряда других. Основным отличием подержанных машин от новых является ограниченный выбор моделей и невозможность выбора цвета машины.

ЭКЗАМЕНЫ НА ПОЛУЧЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ УПРОЩЕНЫ.

Для того чтобы сменить машину на свежую и более мощную, придется выиграть несколько гонок и поднакопить призовые деньги. Я посоветовал бы начать с Honda Del Sol, обладающей хорошей устойчивостью и управляемостью, но каждый волен выбирать на свой вкус.

Следует отметить, что все предлагаемые машины являются не плодом воображения художников, а соответствуют реальным прототипам, выпускаемым вышеперечисленными фирмами. Самое интересное заключается в том, что, наряду со спортивными моделями, вам предлагаются седаны, семейные фургоны и т.д. Безусловно, они не производят такого яркого впечатления, как спортивные машины, но гораздо интереснее выиграть гонку, управляя фургоном, обойдя соперников на более "крутых" машинах.

Те, кто не любят подобные экзотические варианты, могут остановить свой выбор на мощных спортивных Mazda RX-7 LM Edition, Nissan Nismo GT-R LM, Subaru Impreza Rally Edition, Honda NSX-R GT1 Turbo, Mitsubishi GTO LM Edition или известном Castrol Supra GT, правда, для этого придется поднакопить около 50000000 кредиток.

Легкие машины чутко отзываются на повороты руля, но и требуют повышенного внимания на высоких скоростях. Модели потяжелее обладают большей устойчивостью, но, естественно, и большей инерцией. Счастливые обладатели аналогового контроллера с обратной связью (Dual Shock) могут ощущать столкновения и вибрацию руля, довольно заметную на высокой скорости.

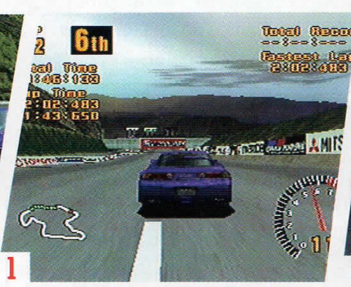
Со старым аккумулятором — это не жизнь

Выбрав машину, вы можете принять участие в соревнованиях низшего уровня или попробовать получить лицензию, являющуюся пропуском на чемпионаты более высокого уровня. Получение лицензии — отличительная особенность Gran Turismo. Тестирование организовано таким образом, что вы не только сдаете экзамен, но и учитесь лучше управлять машиной. Испытание включает: прохождение трассы на время, тест на маневренность, тест на торможение в заданном месте. Получив лицензию, вы допускаетесь к соревнованиям более высокого уровня.

За участие в соревнованиях вы получаете призо-



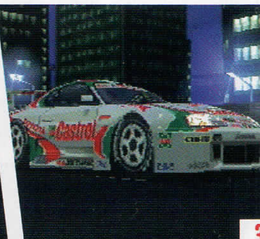
На параде



1



2



3

1 Проба пера — шестое место 2 По ночной Москве! 3 Ничего себе машинка!

вые деньги, и за последнее место тоже, да-да! Начиная соревнования на слабенькой машине, вам придется экономить каждую копейку, но уже после нескольких гонок вы сможете прикупить своей машине обновки — обтекатели, стабилизаторы, амортизаторы и бог знает что еще! Можно немного подождать, не растрачивая деньги на аксессуары, и купить новую машину. Тут будет над чем призадуматься — так много машин, и так мало денег... Покупка нового автомобиля себя оправдывает: на новой, более мощной и скоростной машине вы сможете добиться лучших результатов и заработать больше денег.

Аркада

В игре есть и аркадный режим. Он соответствует традициям, сложившимся в этом жанре, а именно: ограниченный набор трасс и машин, который расширяется по мере прохождения новых этапов. Изначально вам доступны четыре трассы и несколько машин; после прохождения всех трех трасс в каждом режиме сложности открываются новые, более интересные и сложные маршруты. Первые трассы не очень сложны (редакционные гонщики заняли первые места буквально со второго раза), но на последующих трассах придется попотеть... Управление в аркадном режиме, как ему и положено быть, более простое, машину меньше заносит. Контроллер с обратной связью гарантирует получение максимального удовольствия. Вы можете выбрать один из двух режимов игры — гонку с соперниками или прохождение трассы на время.

В гонке с соперниками AI ведет себя прилично — не толкается и не подрезает, так что, если вы предпочитаете более жесткую игру, — позовите друга и сразитесь в режиме "сплит скрин", в котором экран делится пополам.

Можно взглянуть со стороны

Самым проработанным и красивым моментом в игре, несомненно, является возможность реплея после каждого заезда. Графика в реплеях потрясает почти фотографической реалистичностью. Выбрав после окончания заезда функцию "Повтор", вы можете просмотреть всю гонку с момента старта до самого финиша (особенно приятно, если вы пришли первым). Камеры показывают гонку с наиболее выгодных точек, и смена ракурсов очень напоминает прямые трансляции с настоящих гонок. Машины двигаются очень реалистично, качественные, заранее отрендеренные (хотя и несколько зализанные) текстуры на них смотрятся исключительно хорошо. Фары и тормозные огни полностью функциональны, а панорамное зеркало заднего вида поможет оценить, насколько вы оторвались от соперников. Обычно такие игры страдают появлением "дырок" (выпадением полигонов) в окружающем трассу пейзаже. В Gran Turismo это случается очень редко.

Во время игры графика немного похуже, на машинах заметна пикселизация. И все же Gran Turismo смотрится намного лучше аналогичных гонок. Реалистичности добавляет звук мотора, разный у каждой машины.

4 Узкое место 5 Зигзаг моей удачи



Эх, обгоню!

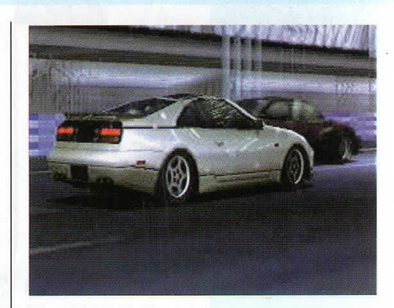
Капля дегтя

На мой взгляд, не совсем реалистично передано ощущение скорости — 300 км/ч ощущаются лишь как езда при 100. Среди опытных геймеров мнения на этот счет разделились: часть согласна со мной, а другие считают, что именно так все и выглядит, когда едешь на классной машине. Интересно, какие ощущения будут у вас?

ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ ВЫИГРАТЬ ГОНКУ, УПРАВЛЯЯ ФУРГОНОМ.

Кроме того, не помешало бы сделать игру более эмоционально напряженной, внести накал страстей.

Подводя итоги, я бы сказал, что Gran Turismo — это лучшая гонка со времен Need for Speed 1. Реалистичность и проработанность, а также качество графики на данный момент не имеют себе равных. Музыка в игре вполне соответствует атмосфере состязаний. Сюда вошли четыре инструментальные композиции Feeder'а и столько же Cubanate, причем утверждается, что эти композиции написаны эксклюзивно для Gran Turismo и нигде не выпускались.



Игра интересна в аркадном режиме, но в режиме Gran Turismo — это нечто! Кстати, она хороша и для тех, кто любит покопаться в настройках машины, и, сделав из нее "конфетку", добиться идеального результата на каждой трассе. Всякий раз, сдав очередной тест на лицензию, вы получаете подтверждение своего мастерства вождения. Крайне не рекомендуем пользоваться кодами — это нарушит атмосферу настоящего продвижения, карьеры гонщика.

Европейская версия Gran Turismo несколько отличается от японской. Аркадный режим ускорен на 25 процентов для повышения динамизма. Увеличено количество изначально доступных трасс в аркадном режиме, некоторых моделей европейских и американских машин... Экзамены на получение лицензии упрощены, так как многие признавали их слишком трудными. Добавлено новое положение камеры во время гонки (позади машины). Кстати, музыка в европейской версии — новая, и, по словам разработчиков, гораздо больше соответствует напряженным гонкам.

Если вы честолюбивы и стремитесь добиться абсолютного рекорда на самой крутой машине — купите Gran Turismo и наслаждайтесь. Только сначала придется немного поднакопить кредиток...







Возвращение Железного Кулака

Д.Депп

Вот он — долгожданный, вот он — всеми любимый, вызвавший так много споров и ставший причиной и целью международных соревнований... Вот он — тот, о котором ходят легенды и снимают фильмы, из-за которого фанаты бьются в истерике, клепают свои фанатские сайты в Интернете и рвут на себе волосы... Вот он, кого с большим нетерпением ждали и задавались вопросом — сойдет ли Его Величество с игровых автоматов на наши доморощенные консоли или нет?

Вот он, встречайте же — входит Его Величество Tekken 3.

Успех за успехом

Как вы думаете, в чем был сокрыт успех всей серии Tekken и почему ни одна игра-драка не могла достичь такого уровня? А потому, что, во-первых, игру делала Namco. Во-вторых, каждая из игр серии была настолько хорошо графически проработана, что конкуренты не могли даже и близко подойти к ней. В-третьих, управление игрой было совершенно безупречным, а персонажей и секретов имелось так много, что этого с лихвой хватало для того, чтобы держать игроков в напряжении до появления следующей серии. И так продолжалось до тех пор, пока...

РЕАЛИЗОВАНО ЭТО НЕ ХУЖЕ КАКОГО-НИБУДЬ DOUBLE DRAGON ИЛИ FIGHTING FORCE.

...трилогия без конца

Tekken 3 — это новое слово в играх-файтингах. Можно с уверенностью сказать, что на ближайшие два года успех ему обеспечен, а преданность фанатов, надо полагать, не будет иметь пределов. Нет смысла пересказывать то, что было в сиквелах-предшественниках, поскольку не найти, наверное, человека, который играл на PlayStation и не видел хотя бы одной игры из этой серии.

Tekken 3 принес с собой столько кардинальных изменений, что воспринимается как совершенно новая игра, хотя и остается продолжением знаменитой саги.

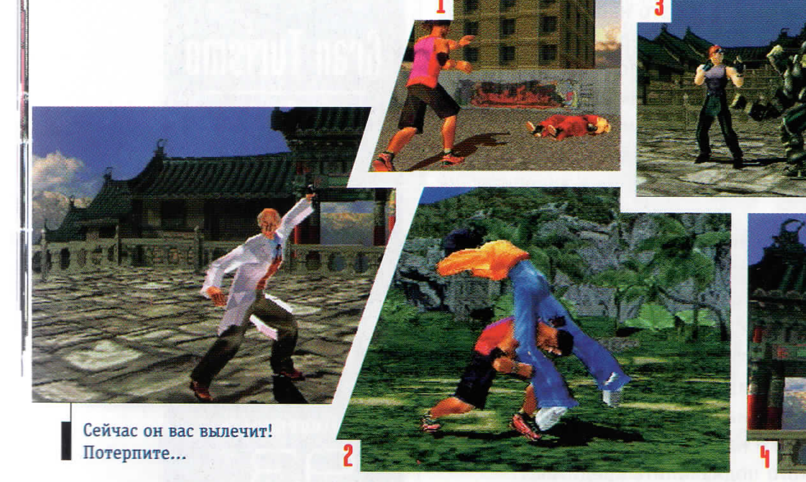
Турнир стартует

Игра начинается с замечательного интро, которое повествует о третьем пришествии Хейхачи. Герой изрядно постарел (время никого не щадит), но, похоже, не потерял живости ума. И, как человек неглупый, не преминул прихватить себе в помощь целую армию. Вы узнаете также о судьбе всех персонажей и обнаружите, что правила устанавливает уже не Хейхачи, а совершенно нереальный персонаж по имени Ogre — Бог войны. Действие начинается в местах, где обитают главные герои, а затем переносится в пирамиду ацтеков, туда, где и окопался Ogre. В финале вы наконец выясните, за что же все-таки боролись.

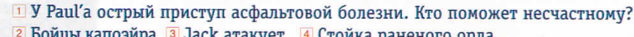
Сюжетная линия игры очень изменилась, поскольку на смену некоторым ушедшим персонажам пришли совершенно новые: молодые, техничные, ни в чем не уступающие своим предшественникам бойцы.

О героях поименно

Jin Kazama после смерти своего отца Kazuya Mishim'ы и матери Jin Kazama остался сиротинушкой. Вопреки ударам судьбы, он успешно развил и соединил в себе высокую бойцовскую технику отца и немалые способности мамаши.



Сейчас он вас вылечит! Потерпите...



1 У Paul'а острый приступ асфальтовой болезни. Кто поможет несчастному?
2 Бойцы капоэйра 3 Jack атакует 4 Стойка раненого орла

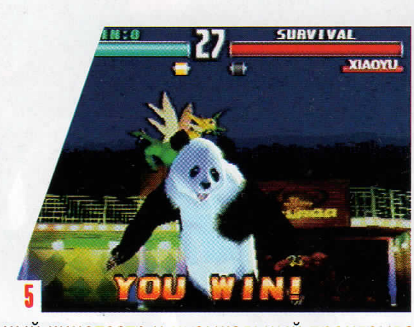
5 Медведи делают это 6 Как два пальца об асфальт!

Именно это и позволило ему стать одним из самых сильных и перспективных бойцов в Tekken 3. Julia Chang, приемная дочь Michelle, обладает такой же универсальной, но несколько усовершенствованной техникой. Lei Wulong — все тот же полицейский, правда, теперь он отрастил большую косичку, а в остальном практически не изменился. King остался прежним, хотя реально действующий персонаж является лишь преемником того, знакомого вам. Paul постарел, приобрел опыт и седую бороду. Eddy Gordo — это настоящая находка Tekken 3, совершенно неповторимый персонаж, владеющий приемами латиноамериканской борьбы капоэйра. Hwoarang использует Tae Kwon Do, с успехом заменяет ушедшего на пенсию Baek'a и является одним из самых сильных персонажей в игре. Forest Law, сын Marshall'a Law, владеет всеми приемами отца, так же техничен и быстр. Nina Williams сохранилась такой, какой была, изменений в технике не произошло. Yoshimitsu — один из самых оригинальных персонажей Tekken 2, не может не порадовать и на этот раз. Внешне он сильно изменился, обрел ряд серьезных нововведений в технике, в остальном остается тем же оболтусом. Ling Xiaoyu — маленькая девочка, походящая на Chun Lee из Street Fighter, дока в китайских национальных единоборствах, неплохая замена ушедшей Jun. Bryan Fury — агрессивный персонаж, кикбоксер с внешностью десантника Лебедя. Kuma — медведь, сын медведей, по совместительству телохранитель Хейхачи. Новый Kuma выглядит симпатичней своих родителей. Есть и женская альтернатива Kuma — Panda. Heihachi Mishima в свои семьдесят пять выглядит отлично, неистребимый персонаж, лицо серии Tekken, победитель прошлого турнира. Gun Jack — усовершенствованный Jack, обладающий двумя пушками и некоторыми способностями Power Jack. Mokujin — самый странный герой, выглядит этаким деревянным солдатиком Урфин Джюсом, имеет способность копировать технику всех персонажей. Gon — дракончик из комиксов, разработан эксклюзивно для PSX-версии, обладает очень специфичной техникой ведения боя. Dr. Bosconovitch — лучший друг Yoshimitsu, как и Gon, доступен только в PSX-версии. Tiger. Технически — абсолютная копия Eddy, визуально — безумно оригинальный типаж. Ogre — Бог войны, Босс игры, похожий как две капли воды на аналогичного героя из игры War Gods. Ogre 2 — слегка деформировавшийся Ogre, обросший шерстью и крылышками.

Нововведения

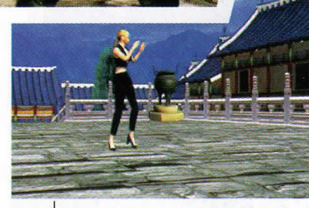
В отличие от своего аркадно-автоматного собрата, Tekken 3 на PlayStation обладает рядом достоинств, выгодно выделяющих его не только из плотного строя предшественников, но и от других файтингов. Например, режим Tekken Force Mode явится большим сюрпризом для всех поклонников файтингов, так как в нем можно, выбрав любого персонажа, выйти на улицу и немного погромить армию Хейхачи. Реализовано это не хуже какого-нибудь Double Dragon или Fighting Force.

Режим Tekken Ball Mode — самый стебный из всех прочих, позволяет персонажам играть в своеобразный... волейбол. Есть еще одна полезная опция (изначально секретная) — Theater mode — оригинальный кинотеатр и музыкальный проигрыватель в одном флаконе, поскольку позволяет просматривать видеовставки и прослушивать саундтрек из самой игры, а при наличии предыдущих серий — просмотреть все видеовставки в них.



5


6


Nina на тренировке

В самом процессе игры появилось несколько очень полезных элементов. Теперь вы сможете более свободно перемещаться в пространстве, поскольку появилась возможность уходить в сторону, а значит, уклоняться от прямых атак. Бой стал более зрелищным и техничным. Большинство персонажей получили возможность совершать контратаки и нейтрализовать блоки. Каждому из героев дана возможность реализовать свое КО (энергию) и, как следствие, усиливать тем самым любую атаку.

ОН ИЗРЯДНО ПОСТАРЕЛ, НО, ПОХОЖЕ, ГЛУПЕЕ ОТ ЭТОГО НЕ СТАЛ...



Возможность моментального подъема из лежачего положения придает игре еще больше динамизма, а удары ниже пояса могут привести в состояние замешательства и шока любого персонажа мужского пола.

Остальные опции и возможности без особых изменений перешли в игру из предыдущей части. Управление стало более чувствительным, выполнение комбинаций заметно упростилось.

Графико-музыкальный экскурс

Прежде всего хочется сказать о заставках. Они стали качественней, стильней и разнообразней, учитывая хорошо подобранную музыку: все это смотрится просто идеально. Так что самая дорогая игровая дизайнерская студия в мире не простаивает.

Собственно об игре следует сказать, что это лучший "порт" с игрового автомата, который приходилось видеть. Игра идет в высоком разрешении, лишь немного потеряв в скорости вывода графики на экран, но на играбельности и зрелищности это никак не сказалось: красивые задние планы, отлично проработанные персонажи, реалистичная палитра и динамичность действия — все это лишний раз доказывает, что потенциал PlayStation еще не иссяк.

Окончание турнира

Игра оставляет неизгладимое впечатление. Tekken3 — это, в первую очередь, реалистичные движения, красивые видеовставки, профессиональный звук, захватывающий геймплей и, конечно же... изящный, как балет, и техничный, как брейк-данс, боевой танец капоэйра.









Убийственная скорость

Андрей Карасев

Представьте себе человека, в котором не осталось почти ничего человеческого: сначала он лишился руки, заменив ее механическим протезом, потом та же участь постигла и большинство других частей тела... Он — Motormouth — участник гонок на выживание, устраиваемых для развлечения злобной внеземной расы, захватившей Землю, как, впрочем, и большинство других планет в Галактике. Motormouth и его товарищи по команде, в которую входят не только люди, но и жители других планет, бросают вызов злобным Драенекам.

Далеко от первоначального замысла

Таким сюжетом обросла игра, которая задумывалась, как продолжение Rock and Roll Racing, и даже имела рабочее название Rock and Roll Racing 2. В процессе работы над игрой придуманные художниками машины и оружие потребовали доработки сюжета, который в результате ушел далеко от Rock and Roll Racing. Еще большего расширения сюжета потребовало появление товарищей Motormouth'a, который рассказывает нам грустную историю падения Земли.

НЕКОТОРЫЕ ПРЫЖКИ ПРОСТО НЕВОЗМОЖНЫ БЕЗ ТУРБОРАЗГОНА.

Red Asphalt от Interplay — одна из самых интересных гонок за последнее время. Это гонки не простые, а милитаризованные: оружие установлено как спереди, так и сзади транспорта. Из этого самого оружия нейтрализуются соперники по мере того, как они начинают путаться под ногами. При успешном прохождении этапа выделяются совершенно RPG'шные очки. Надеюсь, заинтриговал...

Сначала — оружие

У вас есть прекрасный выбор оружия — от плазменных пушек до масляных пятен и напалма. Но использование всех этих игрушек для прохождения этапа совсем не обязательно — упор делается на вождение. Теоретически можно пройти всю игру, не выпустив ни одной ракеты, но непринужденное использование подручных средств для устранения ближнего приветствуется. Просто убираем вертящихся под ногами соперников и жмем на газ. Кроме того, иногда полезно выпустить назад струю напалма, ядовитого газа или бросить мину, чтобы отделаться от навязчивого преследователя. Хочу огорчить воинственно настроенных товарищей — враги умирают "не совсем" — теряют около 5 секунд и восстанавливаются на месте гибели. Утешить может только тот факт, что вышесказанное относится и к самому игроку.

В зависимости от полученного в заезде места, гонщик премируется очками, которые можно потратить

Слепые девочки тоже любят кататься...







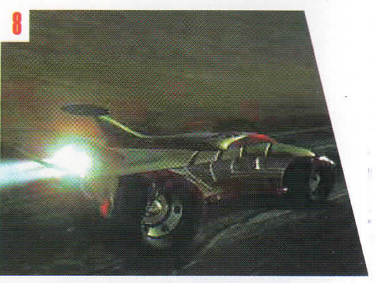




1 Настоящий мужик тоже любит кататься! 2 Настоящий броневик тоже любит кататься! 3 Вездеходы тоже любят кататься! 4 Она тоже любит кататься... 5 Они тоже любили кататься...

6 Псы тоже любят кататься... 7 Плохие ребята тоже любят кататься! 8 С реактивным двигателем тоже можно кататься 9 Очень похоже на "бэтмобиль". На нем тоже можно кататься!







на повышение мастерства вождения, меткости и увеличение прочности. Так же выдаются зелененькие на покупку защиты, оружия и новых машин покруче. Захватчики любят зрелища погорячее и позволяют тратить призовые деньги на апгрейд машин (но ни на что другое). Оружие, изначально установленное на машине, довольно убого, так что покупать новую машину надо осторожно — можно запросто напороться на мощную ракетную установку с отвратительной наводкой и очень долгой перезарядкой. А еще выдаются довольно невразумительные "chaos" points, необходимые для прохождения в новые миры.

Прыгнуть — это еще не все

Графика заслуживает особого упоминания. Цвета используются логично и точно, особенно это заметно при переходе в новые миры, при этом детально проработанные текстуры совершенно не снижают количества фреймов. Машины действительно выглядят трехмерными, в отличие, скажем, от Twisted Metal 2.

По дизайну уровней Red Asphalt оставляет другие гонки далеко позади. Первые шесть треков, находящиеся в Лос-Анджелесе, выглядят довольно привычно. Достаточно стандартные треки, постепенно усложняющиеся по мере прохождения от первого уровня до шестого.

Самое интересное начинается при переходе во второй мир — Varkon, для которого подходит одно слово — ад! Все атрибуты на месте — лавовые водопады, светящиеся черепа и, конечно, дикие прыжки. С этого момента игра принципиально усложняется.

Некоторые прыжки просто невозможны без турборазгона. Остроты ощущений добавляет то, что прыгнуть — это еще не все, некоторые площадки для приземления очень узки и можно легко промахнуться.

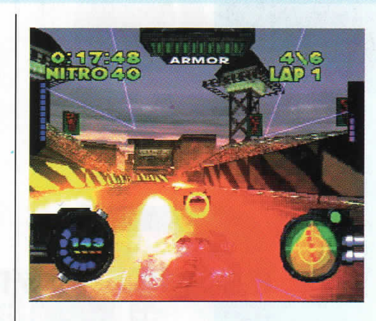
Управление в Red Asphalt откровенно аркадное. Машины моментально отзываются на "повороты руля" и не создают особых проблем даже при вождении на больших скоростях. Газ, оружие и турборазгон привязаны к четырем основным кнопкам, что в общем-то не очень удобно, так как при нормальном вождении три кнопки будут нажаты почти постоянно.



О грустном

Процесс уничтожения врагов заслуживает неудовлетворительной оценки. Во-первых, он явно должен быть реализован лучше — меткость стрельбы зависит в основном от соответствующего показателя выбранного водителя, а не от игрока. Это особенно заметно при использовании защитного оружия, стреляющего назад, — прицелиться практически нереально. Во-вторых, смерть на трассе не наносит сколько-нибудь ощутимого ущерба. Что позволяет пройти игру, вообще никого не трогая. Кроме того, наблюдается полное отсутствие луж крови и сгоревших машин (а куда же они делись? Мы уже привыкли к реализму!).

ПРОСТО УБИРАЕМ ВЕРТЯЩИХСЯ ПОД НОГАМИ СОПЕРНИКОВ И ЖМЕМ НА ГАЗ.



Есть музыка, что еще надо?!

Музыка в игре — хорошая, душевная, industrial, одним словом. Ну, а кому это направление не по душе, есть звук — агрессивный, бешеный, заводной, с истерическими криками, репликами невпопад, треском бесконечных перестрелок. В сочетании с музыкой это звучит великолепно.

Игра подойдет как тем, кто любит гонки за красоту и скорость, так и тем, кто жаждет смерти соперников, хотя последним будет не хватать реализма. У Red Asphalt есть свои слабые стороны, но откровенно разочаровывающих проколов замечено не было.



Red Asphalt

Графика	80%
Звук	89%
Сюжет	75%
Интересность	76%







Меч тамплиеров

Т.С.Гарп

Нечасто в наше время встретишь квест, особенно на PlayStation. Есть, конечно, RPG, есть множество всевозможных гибридов с некоторым процентным содержанием adventure, но разве это квесты? А когда вы в последний раз видели хороший квест? То есть яркую, остроумную игру с динамичным сюжетом, привлекательной графикой и понятными, логичными задачами?

Затрудняетесь ответить? Тогда считайте, что вам повезло, поскольку в марте 1998 года неожиданно появилась возможность испытать, что же такое настоящий квест: компания THQ выпустила игру Broken Sword: The Shadow of the Templars (разработчик Revolution Software).

Оговорка

Есть, правда, одно серьезное "но": для того чтобы в полной мере насладиться прелестями Broken Sword, желательно хотя бы немного знать английский. По ходу игры ваш герой будет постоянно общаться с

ГРАММОФОН, ИГРАВШИЙ ПОХОРОННЫЙ МАРШ В МАГАЗИНЧИКЕ LA RISSEE DU MONDE, ТЕПЕРЬ БЕЗМОЛВСТВУЕТ.

разными колоритными персонажами, черпая из разговоров с ними всю необходимую информацию. Не понимая содержания диалогов, довольно сложно (если вообще возможно) разобраться в сюжете. А сюжет в Broken Sword ух как заборист!

Сюжет

Молодой импозантный американец (этакая вольная птичка без особых забот и с массой свободного времени) сидит за столиком у входа в маленькое парижское кафе. Сидит себе, ковыряет спичкой в зубах, переглядывается с официанткой, короче, наслаждается жизнью.

Неожиданно появляется мерзопакостный клоун с красным носом, воздушными шариками и концертино. Злорадно ухмыльнувшись, он забегает в кафе, кладет свою гармошку на стул, хватает чемодан одного из посетителей и улепетывает.

Через секунду раздается оглушительный взрыв. Американец слетает со стула, ударяется головой о мостовую и теряет сознание.

"Когда я поднялся, был слышен лишь монотонный гул уличного движения... — говорит Джордж Стоббарт, выбравшись из-под зонтика и стряхнув с себя пыль. — Жизнь вокруг продолжалась, однако этот взрыв должен был навсегда изменить мою судьбу".

Так оно, в общем, и получается. На месте происшествия Джордж встречает очаровательную журналистку Николь Коллар, которая рассказывает ему о ряде загадочных убийств (преступник убивает известных людей, переодеваясь то в клоуна, то в пингвина, то в снеговика). Неожиданно Стоббарт оказывается втянутым в расследование.

Через некоторое время Джордж и Николь выходят на подпольную религиозную секту, члены кото-



Современные тамплиеры так любят свои закрытые "партсобрания"...

1 Здесь живет Нико. Ничего себе квартирка! 2 Джордж сильно рискует, подглядывая за тамплиерской тусовкой... 3 Ах, Париж... 4 Вот в таких жирных поместьях живут испанские графья: море под боком, ухоженный сад, старинная архитектура... 5 Проникнуть в госпиталь — целая проблема

рой называют себя преемниками средневекового ордена тамплиеров и строят серьезные планы установления нового мирового порядка.

Экскурс в историю

Итак, кто же такие эти загадочные тамплиеры и почему современные шизофреники уделяют им так много внимания?

Орден тамплиеров был образован в XII веке и первоначально состоял из девяти человек. Рыцари взяли на себя задачу по охране пилигримов, толпами ринувшихся в Иерусалим после отвоевания Святой Земли у мусульман.

Можно не объяснять, что в XII веке в тех краях было не очень-то спокойно. Со всех сторон на паломников норовили наброситься сарацины, которые, в отличие от "бедных рыцарей Христа", имели привычку ходить компаниями отнюдь не по девять человек.

Несмотря на все препятствия, тамплиерам удалось каким-то невероятным образом достичь в своем деле значительных успехов. Орден прославился, получил общественное признание и начал стремительно разрастаться. В Европе тамплиеры слыли скромными и бесстрашными воинами, не щадящими живота своего ради защиты христианства. Они были настолько популярны, что люди с готовностью передавали им в дар целые состояния и громадные земельные угодья. Король Арагона Альфонсо завещал ордену треть (!) своего королевства.

Так из бедных рыцарей тамплиеры быстро превратились в крупных землевладельцев. При этом их состояние ежечасно росло. Они мало тратили и много зарабатывали, занимаясь самой разнообразной деятельностью. Как верно отметил историк Лабино, тамплиеры были одновременно рыцарями, монахами, купцами, банкирами, воинами... Они были настолько богаты, что могли себе позволить одалживать деньги даже европейским монархам.

В некоторой степени это их и погубило. Один из должников тамплиеров (кстати, пытавшийся незадолго до того вступить в орден), король Франции Филипп Красивый, решил присвоить себе их богатства, заодно избавившись от долгов.

Заручившись поддержкой папы Клемента V, 13 октября 1307 года в пятницу (отсюда — пятница, 13) он приказал арестовать тамплиеров по всей Франции. Рыцари были переданы в руки инквизиции и подверглись жесточайшим пыткам. Их обвинили в страшных преступлениях: идолопоклонстве, сексуальных извращениях, осквернении святого креста...

Неудивительно, что под пытками многие из них признались во всех этих злодеяниях. Тысячи рыцарей были казнены, а орден в большинстве стран предан позору и расформирован.

Трагедия, постигшая тамплиеров, непосредственно связана с поражением христиан в Святой Земле. После падения Иерусалима на крестоносцев стали поглядывать косо, поговаривая об объединении всех духовных орденов для предотвращения их соперничества. Рыцарей обвиняли в стремлении к наживе и пренебрежении своими обязанностями. Короче, общество стало проявлять недовольство, чем Филипп Красивый и попытался воспользоваться.

В 1314 году был заживо сожжен последний Великий Магистр ордена, Жак де Молей, во время судебного процесса отказавшийся признать вину тамплиеров. Интересно, что в том же году неожиданно скончался Филипп Красивый, а затем Клемент V.

Вообще, коварному королю в результате всей этой истории не очень-то повезло. Как ни обидно было Филиппу, но имущество тамплиеров во Франции досталось не ему, а госпитальерам (другому духовно-рыцарскому ордену). Что касается сокровищ репрессированных рыцарей, то они (сокровища) так и не были найдены.

КТО ЖЕ ТАКИЕ ЭТИ ЗАГАДОЧНЫЕ ТАМПЛИЕРЫ И ПОЧЕМУ СОВРЕМЕННЫЕ ШИЗОФРЕНИКИ УДЕЛЯЮТ ИМ ТАК МНОГО ВНИМАНИЯ?



6 Колпачок от ручки можно сунуть в пасть чудовища

Настоящие парижские (и не только) тайны еще впереди...



Так кем же все-таки были тамплиеры? Невинными жертвами алчного монарха или сектантами? Ученые до сих пор не могут предложить единого мнения по этому вопросу.

Пока историки, сидя в университетских библиотеках, ломают головы над этой проблемой, Джорджу Стоббарту в ходе расследования удается кое-что выяснить...



Графика

Broken Sword вышел на PC два года назад, и с тех самых пор продолжаются дебаты по поводу достоинств графики этой игры: одни считают, что графика гениальна, другие обвиняют первых в чрезмерной впечатлительности.

Лично я не могу сформулировать, чем именно меня "цепляет" Sword'овская графика. Есть в ней что-то эстетское, какой-то особый шарм.

Мелкие, незначительные вроде бы детали особенно западают в душу: серый угол дома на фоне дождливого неба в окне комнаты Николь. Тщательно, как в старых детских книжках, прорисованный поезд — вагоны, колеса, рессоры, дуги — так правдоподобно и наглядно, что хочется подержать его в руках. Огни, плывущие в темноте за этим поездом...

Надо заметить, что на PlayStation графика проигрывает по сравнению с "писишной версией". О музыкальном оформлении можно сказать то же самое (некоторые фрагменты были просто вырезаны из игры. Например, граммофон, игравший похоронный марш в магазинчике La Rissee Du Monde, теперь безмолвствует, а музыкант из лохмарнской пивнушки вообще исчез вместе со своей ирландской скрипкой). Но даже в таком виде игра заслуживает нашего внимания.

Игра века

Broken Sword имеет кучу самых разных достоинств и, без сомнения, является одним из лучших современных квестов. Если вы хотя бы немного знаете английский и уважаете мультипликацию, непременно сыграйте!





Treasures of the Deep



На дне

Алексей Платонов

Нет, не красоты подводного мира и даже не разнообразие океанской флоры и фауны заставили Джека Раниана (Jack Runyan), бывшего бойца американского ВМФ, вспомнить былое и вновь погрузиться в соленые воды. Он руководствовался своими меркантильными интересами и снарядил батискаф исключительно из-за возможности разжиться сундуком, полным золотых дублонов.

В наше аморальное время этот человек, являющийся, по сути, всего-навсего жадным до денег аквалангистом, стал героем игры. Эта рецензия ставит своей целью предупредить население об опасном влиянии, оказываемом Treasures of the Deep на сознание наивных людей. Не верьте им — в Марианской впадине нет затонувших испанских галионов.

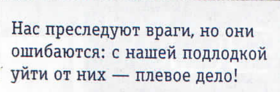
ВЫ ВСТРЕТИТЕСЬ С ЛЕВИАФАНАМИ, ГИГАНТСКИМИ ОСЬМИНОГАМИ И ПРОЧИМИ МИСТИЧЕСКИМИ ПЕРСОНАЖАМИ.

Особенности жанра

Treasures of the Deep представляет собой образец практически неизвестного на SP жанра подводных баталий. Вполне возможно, что когда-нибудь он получит распространение, но на текущий момент эта игра единственная, заслуживающая внимания. Вам придется выполнить14 миссий, а для этого побывать в разных частях планеты, посетить Антарктику, Бермудский треугольник, Карибское море и даже затонувший ацтекский город.

Основной целью большинства заданий является поиск давно утраченных артефактов и уничтожение всех конкурентов, претендующих на обладание ими. Для наиболее успешного выполнения поставленных задач в игре предусмотрен целый набор оборудования и боевого снаряжения.

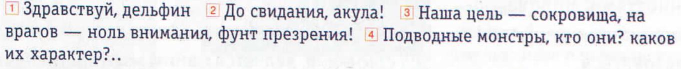
Абсолютно ясно, что настоящему подводнику не обойтись без настоящего же подводного снаряжения, поэтому в игре можно экипировать свой батискаф практически всем, чем его снаряжают на самом деле. Баллоны с воздухом, сонар, радар, сети для захвата сокровищ — это лишь малая часть представленного в TOTD снаряжения. Большую часть этих вещей покупать не стоит: взор-



Нас преследуют враги, но они ошибаются: с нашей подлодкой уйти от них — плевое дело!



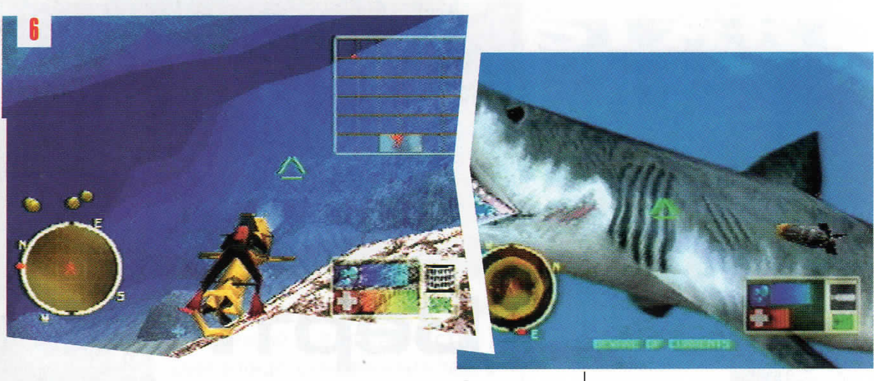




1 Здравствуй, дельфин 2 До свидания, акула! 3 Наша цель — сокровища, на врагов — ноль внимания, фунт презрения! 4 Подводные монстры, кто они? каков их характер?..



5 Аллигатор — осталось только сеточку набросить... 6 В первое время в вашем распоряжении будет только такое устройство... Ничего — прорветесь!



Акула. Вид сбоку. Сейчас мы пустим ее на вкусные морепродукты!

ванные легкой рукой и метким глазом плавсредства противника исторгают из себя практически все, что угодно душе истинного аквалангиста. Если нет свободного места, а полезных вещей вокруг — как в море воды, пригодятся сети: при выстреле они окутывают нужный предмет и поднимают его на поверхность.

Оружие

С оружием в TOTD все в порядке. Пулеметы, самонаводящиеся ракеты и прочие хитроумные приспособления облегчат жизнь настоящему искателю приключений, если он, конечно, знает, что с ними делать. К примеру, мины в этой игре не просто мины, а мины плавающие. Запуская такую игрушку, надо быть очень внимательным, поскольку нельзя быть абсолютно уверенным, что она не сделает круг и не подплывет к вам с тыла. Так что в бою учитывайте прежде всего специфику окружающего пространства.

Под водой присутствуют и течения, и совершенно непроглядная тьма, и кровожадные монстры. Будучи раненым, не оставайтесь подолгу на одном месте и постарайтесь побыстрее вылечиться, так как акулы не дремлют, и вкус крови мгновенно привлечет к вам нескольких тварей, сражаться с которыми совсем нелегко. Кстати, помимо вполне реальных представителей подводного мира, вы встретитесь с левиафанами, гигантскими осьминогами и прочими мистическими персонажами. Они выполняют роль своеобразных боссов, так что победить их — та еще задача.

Графика

Компания Black Ops Entertainment, ранее занимавшаяся разработкой авиасимуляторов (стоит хотя бы вспомнить Agile Warrior и Black Dawn), неплохо справилась и с симулятором подводным. С графической точки зрения игра соответствует нынешним запросам: красивые, хорошо наложенные текстуры, множество подвижных трехмерных объектов (рыбки, водоросли) и впечатляющие обломки затонувших кораблей.

Так как действие происходит под водой, то и освещение, и звуки там вполне подводные, соответствующие реальным. Единственная недоработка — поверхность воды: делая робкую попытку вынырнуть, сталкиваешься с препятствием не слабее кораллового рифа. Однако небольшие погрешности, наблюдаемые в "движке", не сильно портят общее впечатление от графики.

НЕ ВЕРЬТЕ ИМ — В МАРИАНСКОЙ ВПАДИНЕ НЕТ ЗАТОНУВШИХ ИСПАНСКИХ ГАЛИОНОВ.

Мой батискаф, мой дом родной

Особое внимание стоит уделить субмаринам, состоящим на вооружении игрока. Разработчики предоставляют вам достаточно широкий выбор, но воспользоваться предложенным разнообразием с выгодой для себя можно будет лишь после того, как на счету накопится достаточно денег для покупки лучшей модели.



Лодки характеризуются пятью основными параметрами — это скорость, маневренность, толщина брони, грузоподъемность и максимальная глубина погружения. К каждой миссии надо подбирать соответствующую подлодку. Для погружения на дно Марианской впадины, к примеру, подойдет лишь один конкретный аппарат, который на любом другом задании будет бесполезен из-за полного отсутствия маневренности и очень низкой скорости.

Управление

В полностью трехмерном мире с управлением всегда нелегко, но в этом случае оно просто поражает уровнем своей запущенности. На самом деле, усилий на борьбу с врагами затрачивается немного, гораздо больше проблем вызывает попытка разобраться в хитроумных комбинациях кнопок, заложенных создателями в игру. К примеру, для того чтобы выбраться из лодки, надо нажать одновременно L1, L2, R1 и R2. Да, это тяжело, но если вы настоящий ценитель подводных одиссей, то такие трудности на пути к главной цели вас не остановят. Нетрудно догадаться, что такой целью может быть только визит на место самого громкого (а ныне и самого популярного, благодаря 11-ти "Оскарам") кораблекрушения всех времен и народов.







1-7 блоков

Разработчик Uep System
Издатель SCEE



Вертикальный мир

Д.Депп

Ни для кого не секрет, что сноуборд — это не просто спорт, это своя мода, своя музыка, свой стиль. Сноубордистами не становятся, ими рождаются, а иногда просто заболевают быстротекущей и неизлечимой болезнью — сноубордоманией. Не чувствующий под собой доски, колючего ветра в лицо и не кувыркающийся как ребенок на склоне, индивид превращается в нечто лишь отдаленно напоминающее человека. И вот именно таким ребятам, дабы облегчить их страдания, да и всем остальным, мечтающим узнать, что же все-таки это за штуковина с мелодичным названием сноу-у-борд (и в данном случае без особого риска для своего и отчасти чужого здоровья), и предназначается сие творение Sony.

ЗВУК СПОСОБЕН НАМНОГО БЫСТРЕЕ ИЗМЕНИТЬ НАСТРОЕНИЕ, ЧЕМ СТАТИЧНАЯ КАРТИНКА.

Плотный угар

Падал ли ты, приятель, когда-нибудь физиономией в сугроб? Ощущал ли всю прелесть таяния снега за шиворотом? Заносило ли тебя на крутых виражах? Одним словом, скажи: ты настоящий rider? А теперь давай вместе вспомним, как много разочарований тебе, истинному rider'у, приносит лето. Пусть другие бегут к своим полосатым матрасам у воды, тебе же не терпится вновь почувствовать кусок пластика под ногами, скользящий по снегу. Ты готовишься к старту, мысленно проезжая извилистую трассу, анализируя все бугры да ямы, которые попадутся на пути, и все те выкрутасы и прыжки, которые придется совершить... Стоп, стоп! Попридержи фантазию! Это не жизнь, это всего лишь отлично сделанный симулятор.

Обо всем по порядку

Думаю, многие, вспомнив первый Cool Boarders, мучительно вздохнут, решив, что эта игрушка может и подождать. Не стоит торопиться с выводами.

Интерфейсы делятся на те, которые стоит смотреть, и те, что — не стоит. Этот заслуживает того, чтобы его посмотрели. Отличный видовой черно-белый фильмец, коим можно наслаждаться до тех пор, пока до тебя не дойдет, что что-то здесь не



Внимание! В воздухе безумный Депп!

1 Спорт "на грани" 2 Главное не полет, а приземление. Желательно на ноги 3 Скорость близка к максимальной! Еще пара км/ч — и взлетим! 4 Чем дальше в лес, тем круче косогоры 5 Кто сказал, что люди не летают?! 6 Скоростная прогулка по городу

7 Бесплатный совет: не заглядывайтесь на пейзажи — впереди туннель! 8 На этот раз не получилось, но ведь Halfpipe длинный... 9 Крутые виражи. Дома растут прямо из земли



С этого все и начинается

так. Только что парень, мчащийся со скоростью 100 км/ч, был уныло-бледно-скучен, а теперь и он, и все вокруг начинает приобретать нормальный цветной 3D-вид. Короче, снимаю шляпу перед тем умником, которому пришло в голову соединить фильм с игрой, да еще так удачно.

Отличный дизайн, что и говорить, но и здесь не обошлось без небольших глюков.

В отличие от своего предшественника, Cool Boarders 2 представляет все три дисциплины: Freestyle, Big Air и Freeride. Во Freestyle можно отправиться как на Halfpipe, так и на Board Park.

Для меня, как и в жизни, наиболее интересным стал раздел Freeride'а. Во-первых, можно выбрать трассу подходящей для себя сложности, во-вторых, перед тобой четыре сноубордиста с разной спортивной подготовкой, а в-третьих, можно выбирать из трех видов досок для каждой из трех дисциплин. Есть еще и варианты дизайна досок — кажется, они срисованы с последней коллекции Burton.

Когда надоест в одиночку рассекать снежные просторы, соревнуясь только временем и сложностью исполненных прыжков, запросто можно прокатиться с кем-нибудь еще.



О графике...

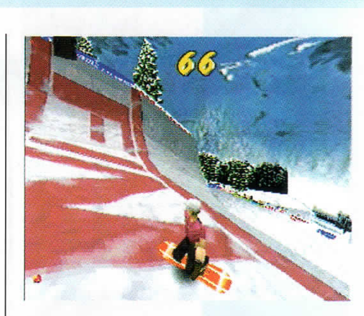
Визуальный ряд открывает интро — очень хорошо смикшированный коктейль из видео и игровых моментов, все это идет под стильную музыку. Затем вам дается меню весьма граффитичного вида, а на сладкое — встроенный дизайнер досок. Художники едят свой хлеб не зря, изрядно попотели ребята (наверное, начальство над душой не стояло). В игре графика трехмерная, не без глюков, но все-таки приятно (особенно по сравнению с первой частью). Снег в лицо, симпатичные пейзажи радуют глаз...



Быстрый движок не тормозит, при игре на двоих экран делится пополам. Персонажи трехмерны, не 3Dfx, но и не хуже. Движения с претензией быть похожими на Motion Capture, но временами все это выглядит довольно пародийно. Отлично сделаны прыжки и просмотр повтора этих прыжков. Вряд ли продукту светит "Оскар", но работу дизайнеров похвалить стоит.

ЭТО НЕ ЖИЗНЬ, ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ОТЛИЧНО СДЕЛАННЫЙ СИМУЛЯТОР.

Музыка круглые сутки



Музыкальная сторона игры — извечная проблема авторов. Сколько спецэффектов в игру ни введи, какую графику ни сделай — если плохая озвучка, то игра, можно сказать, на краю гибели. Так уж устроен человек, что звуковое восприятие у него намного тоньше визуального. Звук способен намного быстрее изменить настроение, чем статичная картинка. Разработчики наверняка это знали, и поэтому звуку уделили особое внимание. Саундтрек получился настолько универсальным и качественным, что должен понравиться большинству. Если в меню и во время "повторов" преобладают афроамериканские ритмы (то есть хип-хоп), то во время самой игры вы можете насладиться альтернативной музыкой, есть даже несколько "электронных" композиций.

Вердикт

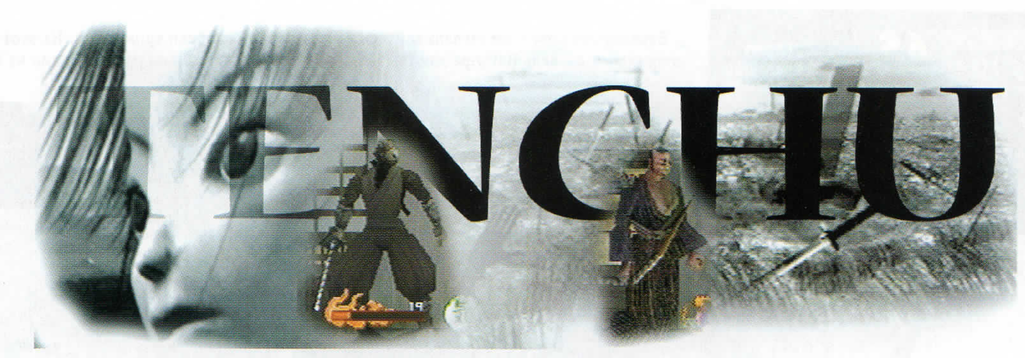
Стильная игра для любителей сноуборда и быстрой езды. Большой выбор досок от Burton. Хорошо поработали художники — меню в стиле Graffiti, приятное управление, обилие режимов игры, практически все трюки, используемые в настоящем сноуборде... Много музыки — хорошей и разной. Все мило и со вкусом. Претензий нет. Можно делать третью часть. Одобрено лучшими сноубордистами.







Разработчик
Aquire
Издатель
Sony Music Entertainment



Мастер меча

Д. Депп

"Измените свой дух и победите врага, полагаясь на дух пустоты... Когда вы выберете пустоту в качестве Пути, вы постигнете Путь как пустоту" (Миямото Мусаси, "Книга Пяти Колец").

Так было, так есть

Есть в Японии своя религия и кодекс чести, основанные на трех понятиях: Путь, Вечность, Меч. Следуя этим традициям, самурай является не только воином, но и хранителем вечности, заключенной в мече. Меч — это нечто живое, он имеет душу, недаром при утере меча самурай совершает обряд харакири. Меч бесценен, второго такого быть не может, он составляет единое целое со своим хранителем. (В Стране восходящего солнца мечи передаются по наследству и по сей день, хотя культура самураев давно канула в Лету.) Но если самурай — олицетворение чести и мужества, то кто является его антиподом?

В ВАС ПОПАЛА СТРЕЛА? ОНА БУДЕТ ТОРЧАТЬ ИМЕННО ИЗ ТОГО МЕСТА, КУДА ПОПАЛА.

С древних времен существовали кланы ниндзя, людей в черном, в душах которых нет места прошлому, чести, жалости, они — "черные дьяволы".

Ниндзя обладают своей культурой, своими секретами, но никто не знает, где они живут. Некоторые из них совершают убийства ради денег — их называют киллерами, другие — добывая информацию, это шпионы... Есть и такие, которые убивают, потому что ими движет месть.

В Tenchu вам предстоит играть роль осиротевшей маленькой девочки или ее брата (их родители были убиты). Дети попали в клан ниндзя, теперь они вернулись отомстить...

Ниндзя, как мы

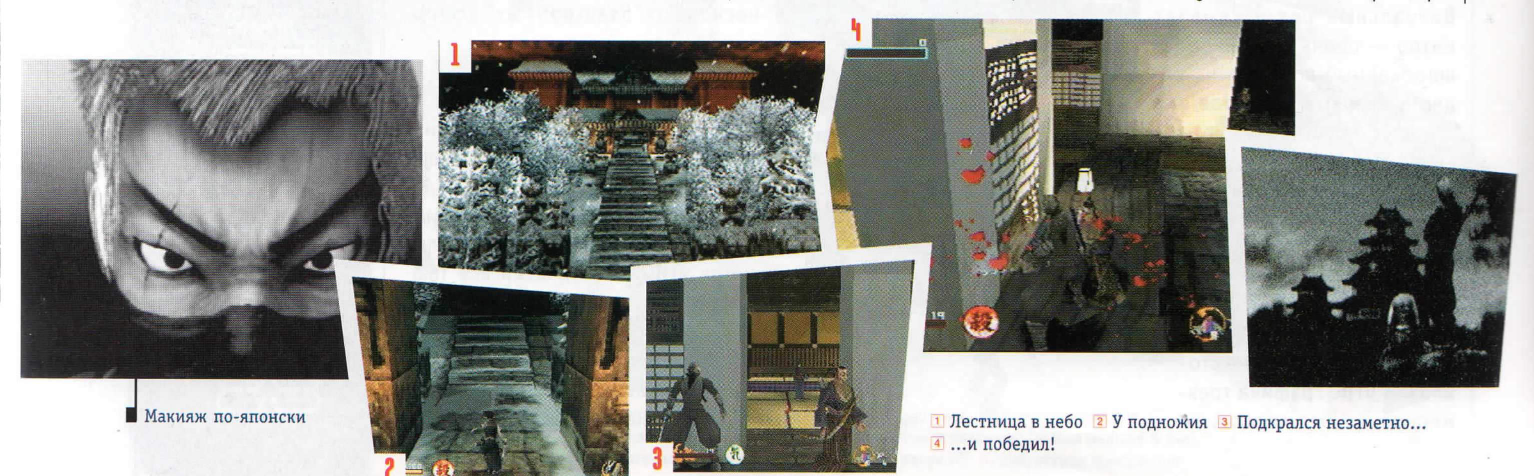
Если вы видели игры Bushido Blade и Tomb Raider, то, смешав их, можете получить приблизительное представление о Tenchu. Кстати, и Bushido Blade, и Tenchu делали по сюжетам кинофильмов, но на этом их сходство не заканчивается. Графика Tenchu — несколько улучшенная копия Bushido, игровой процесс и система поединка также схожи, но управление проще. В то же время, Tenchu файтингом не является. Пожалуй, жанр этой игры можно определить как симулятор ниндзя в условиях, приближенных к реальности.

В стан врага

Действуя от имени детей, вы должны выполнить определенную миссию. Для игрового процесса не имеет значения, как вы этого будете добиваться, главное — конечная цель. Но у вас есть выбор — убивать или не убивать.

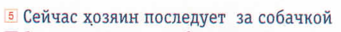
Если вы выбираете первое, то, в зависимости от количества убийств и качества их исполнения, у вас растут очки. Впоследствии они обратятся в полезные предметы. Но если вы не владеете ниндзя-цу в совершенстве, то советую пойти вторым путем, используя шпионскую технику проникновения.

Например, вы подходите к ограде. Вариант первый: войти через главный вход. В этом случае на вас непременно нападет тьма охранников, жаждущих воткнуть в вас свои ножи, стрелы и катаны... Вы сопротивляетесь и... убиваете всех, теряя при



Макияж по-японски

1 Лестница в небо 2 У подножия 3 Подкрался незаметно... 4 ...и победил!



этом здоровье, в лучшем случае, или ретируетесь — в худшем.

Вариант второй: вы используете "кошку" и незаметно перелезаете через ограду, на корточках карабкаетесь по карнизу, прыгаете на крышу, повиснув на руках, осторожно подтягиваетесь, перекатываетесь к чердаку, прыгаете вниз, и... Но там кто-то идет. Вы прячетесь за угол, потихоньку выглядываете и осматриваетесь, а затем решаетесь на хитрость: когда враг отворачивается, подбегаете сзади и, при наличии соответствующего предмета, схватив за голову, мягко перерезаете ему глотку.

Чистой воды реализм

Похоже на фильм, не правда ли? Но это всего лишь игра, хотя некоторые эпизоды действительно выглядят, как в самурайских боевиках, и, пройдя уровень, невольно хочешь посмотреть повтор наиболее захватывающих моментов. Такое ощущение правдоподобия возникает из-за внимательного и серьезного отношения разработчиков к деталям. В вас попала стрела? Она будет торчать именно из того места, куда попала. На вас напала собака? Вы можете убить ее, а можете пробежать мимо котенка, тем самым подставив вместо себя другую жертву.

Все в игре реалистично. Враги умирают от двух-трех ударов, но не забывайте, что и вы тоже не из стали, поэтому почаще используйте блоки и контратаки.

В воде можно плавать, боссы склонны к разного рода извращениям (да-с, насилуют малолетних!). Неудивительно, что штатовский вариант игры выйдет с купюрами, — американских цензоров хлебом не корми, дай только защитить своих зажравшихся детишек от натурализма.

Кровь и саке, или Детям до 21

Игра полна убийств, порой очень жестоких. Каждый massacre сопровождается обильным кровопусканием, кровь повсюду, она просто захлестывает экран. Я уже говорил, что во многих случаях можно обойтись и без крови, действуя хитростью. Думаю, однако, вряд ли ошибусь, предположив, что большинство игроков выберет кровавый путь.

Кровь в игре можно пускать по-разному: можно подойти и сразиться с врагом один на один, можно сделать сальто и вонзить кинжал противнику в спину, можно прыгнуть с крыши ему на голову с предварительно приготовленными ножами, можно подкрасться сзади, пока враг зевает, можно метать в него всякие подручные средства типа звездочек, можно переодеться в «своего» и решить проблему элементарно...

Есть и совсем простой способ уничтожения врага: предложить ему отравленную саке (японскую водку), а на неуместный вопрос, что же такое с "приятелем" сделал, отвечать: "Не виноватый я, он сам выпил". Ненароком можно убить и мирного жителя, одиноко слоняющегося по улице. При виде ниндзя он неизменно впадает в панику и зовет на помощь. К несчастью для него, эта помощь зачастую появляется в виде других ниндзя. Можете себе представить, чем все это заканчивается.

В общем, разнообразие способов убийства (напомню, что в игре два персонажа на выбор, и у каждого из них свое оружие) впечатлит даже камень.

5 Сейчас хозяин последует за собачкой
6 Зрелище не для слабонервных



Это ниндзя, за которого вы играете. Но автор материала считает, что это еще и мальчик, причем осиротевший. Словом, шлите в редакцию камни...

Не трогайте буренок

Между прочим убивать можно не только врагов и беззащитных девушек, но и зверей. Можно, но нужно ли? Побойтесь хоть "Гринписа".

Впрочем, мне все равно вас не остановить.

Буренки, как и прочая живность, в игре встречаться будут. Вы столкнетесь с волками, собаками, кошками, слонами... Все они двигаются, мычат, рычат, ищут пищу, в общем, живут как умеют в своем трехмерном мире.

НО ЕСЛИ САМУРАЙ — ОЛИЦЕТВОРЕНИЕ ЧЕСТИ И МУЖЕСТВА, ТО КТО ЯВЛЯЕТСЯ ЕГО АНТИПОДОМ?

Графика



Должен признать, что графика в игре красивая: национальные японские пейзажи, деревни, холмы, пагоды... Несмотря на все это, легко узнается Tomb Raider, стоит поставить на место Rikimaru или Ayame (наших героев) Лару Крофт. Персонажи прорисованы неплохо, реалистично выполнены костюмы и текстура. Палитра игры темная и мрачная. Есть активные тени, а движения всех персонажей плавные и точные, так что вывод об использовании разработчиками Motion Capture напрашивается сам собой.

Битвы выглядят эффектно, правда, иногда случаются глюки с камерой, и тогда становится непонятно, кто с кем дерется. Для лучшей ориентации на местности можно включать M-Look (режим обзора). Желающие усилить ощущение от игры могут это сделать с помощью вибрирующего джойстика, для которого предусмотрена специальная опция. Для неуверенных в своих силах бойцов существует режим тренировки.

Куними-ято-со-йо-дза-дзе (из непереводимого)

Всю нарисованную выше картину сопровождают весьма правдоподобные звуки: клацанье клинков, японские речитативы, толкаемые местными самураями, заунывный вой волков в лесу, свист летящей стрелы, всплески воды и, конечно же, неподражаемые крики смертельно раненых. В музыкальном оформлении использованы японские национальные инструменты и разнокалиберные индийские ситары. На этот инструментал легко ложится мягкое вокальное сопровождение. В стильном черно-белом интро звучит специально записанный сингл. Sony Music, что еще сказать.

Сае-нара...





Разработчик Dark Horse Comics
Издатель Cryo



Круто сваренные

Модернист

Плох тот солдат, который не хочет стать генералом, плох тот комикс, который не мечтает о том, чтобы стать видеоигрой. Hard Boiled повторила славный путь Batman, Spiderman и других культовых иллюстрированных историй в стиле action.

Киберпанки и спайдермены

Классическая последовательность "комикс — фильм — видеоигра" в данном конкретном случае завершилась созданием незатейливой трехмерной стрелялки. Стиль этой игры очень близок к тому, что в массах называют термином "киберпанк": Hard Boiled изобилует высокими технологиями, монстроподобными автомобилями, крутыми ребятами на грейдерах и прочими стандартными атрибутами следующего столетия. Если верить авторам Hard Boiled,

ЛАНДШАФТ СДЕЛАН НЕМНОГО ГРУБОВАТО, НО ПРИ ЭТОМ ЧРЕЗВЫЧАЙНО УБЕДИТЕЛЬНО.

то двадцать первый век будет довольно смутным и беспросветным временем. Города превратятся в индустриальные джунгли, богато декорированные ядовито-желтыми знаками радиационной опасности. Улицы Лос-Анджелеса, в котором происходит действие, по колено завалены бонусами, по стенам домов ползают агрессивные роботы, стреляющие во все движущееся, мегаполисы трансформируются в каменные муравейники, полные ходов и туннелей. И все продвинутые люди передвигаются по этим мрачным местам на своих летающих машинах, снабженных лазерами, ракетами и прочими приспособлениями, столь необходимыми в этом жестоком веке. O tempora, o mores! О времена, о нравы!

Однако во всем этом есть и некоторые позитивные моменты. Вот, например, некий киборг по фамилии Никсон решил, что этот мир заслуживает лучшей доли. Сказано — сделано. Киборг модернизирует подержанный автомобиль, приваривает на крышу огнемет, навешивает на дверцы пару кумулятивных ракет и выезжает на тропу войны.

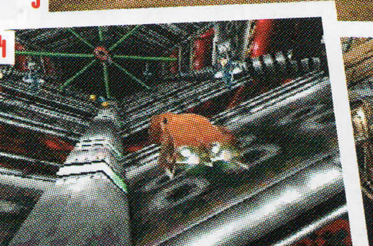
Огонь...

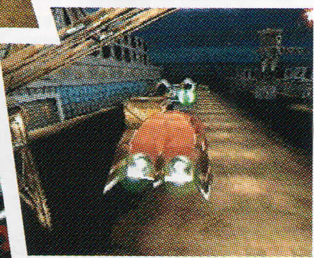
Внешне этот процесс выглядит следующим образом: вы управляете транспортом, наблюдая за дорогой либо из кабины, либо из камеры сзади машины, облетаете препятствия или взрываете их, стараясь при этом собрать побольше полезных бонусов. Передвижение по этапам будет сопровождаться постоянными катаклизмами типа рушащихся прямо на пути строительных кранов или вылетающих из-за угла грузовиков. Ваш злейший враг, хитрый и коварный мистер Уилфорд из компании Willeford Home Appliances, знает толк

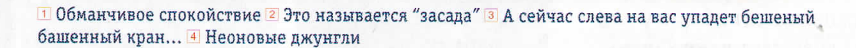


Пикассо умер бы от зависти!









1 Обманчивое спокойствие 2 Это называется "засада" 3 А сейчас слева на вас упадет бешеный башенный кран... 4 Неоновые джунгли



5 Вот он, гордый "Boost"! 6 Месть Мориарти 7 Неудачная попытка лихо затормозить 8 Логово врага

в технике. Этот человек — настоящий доктор Мориарти. Именно он является подлинным хозяином Лос-Анджелеса со всеми вытекающими отсюда последствиями. По его приказу на перехват вашего крошечного автомобиля бросается масса танков, роботов, бронемобилей и прочей напасти. Стреляют отовсюду — с земли и с неба, слева и справа, кругом свистят пули, в дюйме от кабины с воем проносится смертоносная ракета, а под колесами растекается клокочущая лужа напалма.

В обстановке такого дикого морального прессинга вам предстоит проехать пять достаточно обширных уровней, перестрелять уйму врагов, и, если повезет, добраться до штаб-квартиры преступной корпорации. Конечно, для этого вам придется немало потрудиться. Но добрые разработчики игры решили максимально облегчить ваш труд: они установили на ваш старенький автомобиль довольно ограниченный, но чертовски действенный арсенал. Базовым орудием, как всегда, является сакраментальная лазерная пушка. Сами понимаете, обычная лазерная пушка из видеоигры по своей убойной силе несколько превосходит маленькую петарду, но сильно уступает петарде среднего размера. Однако это все детали — нехитрая доработка превратит пищалку в профессиональный четырехствольный лучемет. Оружие посерьезнее — такое, как ракеты или самонаводящиеся диски от пилы, стоит приберечь для парней покруче, например для роботов класса mid-level.

...вода...

Все это было бы просто замечательно, не соверши разработчики игры одной трагической ошибки, которая и погубила весь проект. В первую минуту игры вы еще не понимаете, что же именно вам не нравится, но подсознательно ощущаете странное раздражение. Через десять минут вы осознаете, что играть стало просто неинтересно. В чем же дело? А дело в управлении.

Начнем с того, что автомобиль движется по трассе с постоянной и при этом крайне небольшой скоростью. Нажатие кнопки с гордым наименованием boost приводит к весьма жалкому результату: ваш автомобиль просто-напросто перемещается в дальний конец экрана, где и продолжает свое неторопливое движение. Hard Boiled начисто лишен самого элементарного динамизма. Хотите разогнаться и лихо, по-раллистски, затормозить? Нет, это тоже не получится. Когда автомобиль начинает направляться куда-нибудь вбок, то его сразу же мягко, но настойчиво, направляют на прежнюю траекторию. Вот

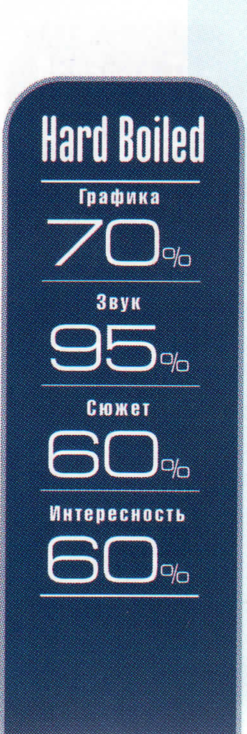
БАЗОВЫМ ОРУДИЕМ КАК ВСЕГДА ЯВЛЯЕТСЯ САКРАМЕНТАЛЬНАЯ ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА.

и выходит, что вся игра заключается в размеренной езде по узкому коридорчику и коротких, но яростных схватках. Это все чем-то напоминает конвейер: проехала деталька метр — бух! Проехала еще — бух-бух! Предсказуемо и монотонно. А монотонность, между прочим, — вещь абсолютно несовместимая с action.

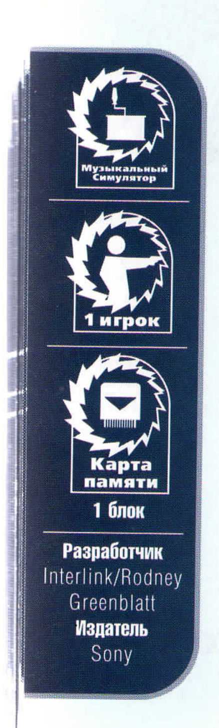
...и медные трубы

Ну, а теперь о хорошем — то есть о звуке и графике. На всем протяжении игры ваш слух услаждает вполне профессионально сработанный goa-trance — музыка, замечательно подходящая к подобного рода играм. Конечно, это не бодрящий break-beat от Chemical Brothers, который частенько служит саундтреком в разного рода мотосимуляторах, но, в конце концов, тоже неплохо. Звуковые эффекты хорошо сочетаются с музыкой — всевозможные гудки, выстрелы и гневные вопли очень оживляют эту в общем-то скучноватую игру.

Что касается графики, то здесь надо отдать должное дизайнерам из Cryo — они постарались. Хорошо. Действительно хорошо. Ландшафт сделан немного грубовато, но при этом чрезвычайно убедительно. Цветовая гамма примерно та же, что у известного художника Ханса Руди Гигера, — преобладает серое, синее и черное. И вот из этого серого, синего и черного прямо вам на лобовое стекло падает какой-нибудь зеленый дроид и взрывается со всеми положенными спецэффектами — зрелище, безусловно, красочное. Жаль только, что разработчики остановились на красивом, но исключительно нефункциональном энджине. Практика показывает, что красочность видеоигры — это один из важнейших элементов успеха, однако от эффектной, но бестолковой игры устаешь уже на второй день. Так что вряд ли можно рассчитывать на появление Hard Boiled 2 и 3.







Разработчик
Interlink/Rodney Greenblatt
Издатель
Sony



Герой моего рэпа

Д.Депп

Главный герой этой игры — веселый персонаж Parappa. У него есть друзья, а поскольку вы — это он, значит, и у вас тоже. Врагов в игре нет, зато есть супермен, который вечно путает вам все карты. Действие происходит в городе, в котором есть все необходимое для удовлетворения культурных потребностей подростков: "Макдональдс", дискотеки, бары, кинотеатры, пляж...

Тяжела и безрадостна жизнь заграничного подростка

Как и большинство современных пацанов, Parappa — рэппер. Как у всякого нормального рэппера, у него есть шапка, подружка и друзья. Ребята слоняются по городу и посещают разные культурные заведения, где с ними вечно происходят неприятности...

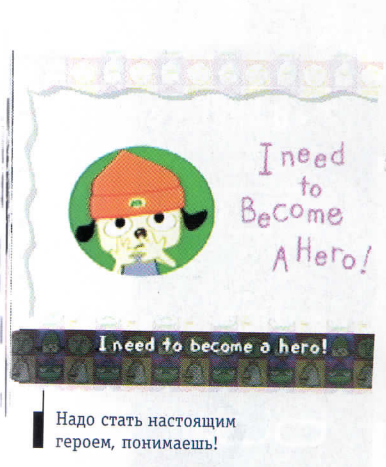
ОТ НЕГО ТОЛЬКО ТОГО И ЖДУТ, ЧТОБЫ ОН СТАЛ КЛАССНЫМ РЭПЕРОМ.

...но в нужный момент и в нужном месте появляется Супермен. Он совершает очередной подвиг и переключает внимание подруг Parappa'ы на себя. Понятно, что сам Parappa от такого поворота событий не в восторге, более того, он полон благородного негодования и решает покончить раз и навсегда с ситуацией, когда кто-то, а не он находится в центре внимания. Ему необходимо вырасти в глазах милой подруги и близких друзей. Самый короткий путь для этого — самому стать суперменом.

Как это у него получится, зависит от вас, поскольку именно теперь начинается практика Parappa'ы: обучение восточным единоборствам, курсы вождения автомобиля, работа продавцом... Я надеюсь, вы легко и быстро пройдете все эти этапы суперменского ремесла, используя нехитрые комбинации джойстика и свою реакцию. Для успешной игры хорошо также иметь неплохой слух или, на худой конец, минимальное чувство ритма, поскольку вам предстоит как бы и не игра, а...

Практическое пособие для начинающего хип-хоппера

Итак, вы приходите к своему учителю по карате. Начинается тренировка. Все, что от вас требуется, —



Надо стать настоящим героем, понимаешь!



1 Все дружно смотрим кино! 2 "Черномазая" подружка 3 Рэп с крокодилом-растаманом 4 Браток чем-то недоволен 5 Сейчас они разберутся с нами

6 Parappa все еще не герой. Каждый может обидеть начинающего рэппера
7 Сэнсей начинает тренировку 8 Братки хотят есть 9 ...медведь DJ тоже не прочь подкрепиться



Очень нездоровый взгляд. К чему бы это?

это вовремя нажимать соответствующие кнопки, повторяя движения учителя. И самое главное заключается в том, что вы говорите с сэнсеем на одном языке — это язык каждого уважающего себя хип-хоппера — рэп.

По принципу действия происходящее очень похоже на популярное в Японии шоу — караоке: вам нужно, укладываясь в ритм, повторять речитативы учителя, используя для этого кнопочки джойстика. Учтите, что сложность комбинаций толкаемых речитативов резко возрастает от уровня к уровню, и у вас довольно быстро могут возникнуть серьезные трудности, если вы в детстве не слушали Cypress Hill.

Учтите, что только используя весь свой рэпперский потенциал, вы сможете продвинуться в качестве каратиста, водителя или повара.

Видимость

Графическое оформление игры просто поражает — такого стильного и оригинального подхода к графике я не припомню ни в одной игре. Дизайнеры не стали утруждать себя поиском новых идей, а программисты чрезмерными мозговыми усилиями, они поступили проще: создали интерактивный мультик.

Наверное, многие в детстве любили делать аппликации из картона и цветной бумаги. Так вот, графически игра выглядит именно так, как ваши детские аппликации, только здесь картонные персонажи обитают в трехмерном мире, управляют трехмерными машинами и ходят в трехмерные кинотеатры.

Персонажи

Помимо Parappa'ы — главного рэппера побережья — есть медвежонок (очень милый и к тому же диджей), Sunny, которая постоянно танцует, и ее подружка-негритянка Kitty-Kat.

Взрослых же здесь олицетворяют учителя Parappa'ы, которые далеко не всегда довольны тем, что делает их ученик. Эти глупые люди часто не понимают простых и естественных желаний детей. Точно так же, как и в обычной жизни. Но в игре серьезных конфликтов между поколениями не возникает.

Parappa не страдает из-за плохих оценок, запрета пить пепси-колу и порицания его стиля жизни. Напротив, от него только того и ждут, чтобы он стал классным рэппером.

КАК И БОЛЬШИНСТВО СОВРЕМЕННЫХ ПАЦАНОВ, PARAPPA — РЭППЕР.

Звук

Он великолепен. Каждый этап представляет собой одно из направлений хип-хопа — есть рэгги, соул и oldschool, а вот gangsta нет (родители могут быть спокойны). Голоса страстно исполняющих рэп детей вызывают умиление. Можно записать Replay и потом долго наслаждаться своим удивительным мастерством.



Жаль, что нет опции Demo-Tape, ведь наверняка в какой-то момент вы почувствуете себя рэп-звездой — запись смогла бы убедительно доказать это всем окружающим. А так о ваших свершениях никто и не узнает... Но не стоит расстраиваться, Da Boogie Crew тоже не сразу пробились.

Вердикт

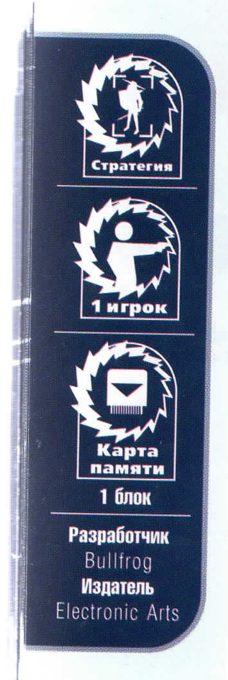
Нет сомнений, что юные любители современных ритмов не обойдут вниманием эту игру. Не стоит терять время на агитацию. Но что, если кошелек находится не в их руках? В этом случае, я обращаюсь к родителям.

Если вы не хотите, чтобы ваш ребенок стал диджеем, носил безразмерные штаны и gangsta-шапочку, чтобы он разговаривал стихами и называл свою любимую собаку Coolio, чтобы доканывал вас вечным вопросом, о чем поет Snoopy Doggy Dog и правда ли, что он отец нашей собаки, просто не покупайте эту игру.

Напротив, если вы любите рэп, если хотите идти в ногу со временем — толкайте речитативы с нами, толкайте, как мы, толкайте лучше нас!









Люди в белом

Модернист

Вы когда-нибудь лежали в больнице? Если да, то скажите, что вам запомнилось, какие впечатления остались? Попытаюсь угадать: унылый интерьер, запах карболки, тягостные и болезненные процедуры, полное отсутствие скамеек в холле и макароны с молоком на завтрак, обед и ужин. Ужасно. И вот вы стоите у окна, тоскливо разглядывая соседний корпус, и думаете: "Ах, была бы моя воля, — все бы здесь перестроил, сделал по уму".

Охрана здоровья как высокое искусство

Точно так же, наверное, думал и сотрудник фирмы Bullfrog, когда его неожиданно доставили в одну из больниц северной Англии. Он сидел на жестком стуле и ждал доктора. Мысли его были заняты злосчастными анчоусами, съеденными вчера на презентации игры Theme Park, а взгляд рассеянно скользил по той безрадостной картине, которую представляет из себя больничный коридор. Здесь, в окружении мрачных терапевтов и сверкающих скальпелей, родилась концепция Theme Hospital, игры, которая доставит немало радостных минут не только бывшим пациентам и будущим врачам, но и людям, которые имеют к медицине самое отдаленное отношение.

МРАЧНОВАТЫЙ БОЛЬНИЧНЫЙ ЮМОР СОВПАДАЕТ С ГРОТЕСКНЫМ ОФОРМЛЕНИЕМ КЛИНИКИ.

Theme Hospital состоит из десяти миссий, каждая из которых знаменует собой целый этап в развитии вашей клиники. Начало каждого задания предваряется небольшим клипом, в котором олицетворяющая вас фишка передвигается по игровому полю, символизирующему вашу трудовую биографию, и останавливается на живописных картинках, которые знаменуют важные вехи этого трудового пути. В общем, игра полна символов и аллюзий, и особенно ярко это проявляется в клинической картине тех заболеваний, которыми разработчики игры наградили несчастных пациентов вашей больницы. Например, слишком длинный язык у флегматичных англичан из Bullfrog считается опасным заболеванием, которое лечится с помощью хирургического вмешательства, а характерная болезнь в стиле сериала "Секретные материалы", именуемая "частичной невидимостью", может быть вылечена с помощью пары упаковок антибиотиков.

Теоретические изыскания — это, конечно, хорошо, однако в больнице вы столкнетесь и с каждодневными прозаическими про-



Врачи прилетели!



1 В этих незатейливых интерьерах пройдет ваша героическая лекарская жизнь 2 Задачи поставлены — за работу, товарищи!

блемами. Надо бороться с эпидемиями, для чего приходится нанимать самых разнообразных специалистов, или отбивать нашествия крыс с помощью целой армии уборщиков. Хорошо, что есть такая вещь, как справочники по прохождению игр, — в конце этого номера вы найдете краткое, но фундаментальное пособие по вопросу управления персоналом в Theme Hospital.

В общем и целом, надо сказать, вникнуть в суть игры достаточно сложно. На прохождение первой миссии обычно уходит час, — и вовсе не потому, что задание слишком тяжелое. Представьте, что вы только начинаете осваивать возможности игры, изучая ее основное меню. И с первых же секунд сталкиваетесь с таким количеством разнообразных опций медицинского, экономического и общечеловеческого характера, что на вас тут же нападает тяжелая задумчивость, которая длится минут этак сорок пять. Следующих десяти минут как раз хватает на завершение миссии.

Проблемы управления

Что в этой игре выводит из себя и вызывает чувство острейшего неприятия, так это управление. Один из пяти основных принципов SPS гласит, что чем более игра похожа на стратегию, тем неудобнее в нее играть на геймпаде. Есть, конечно, исключения, но Theme Hospital подпадает под это правило полностью и безоговорочно. Геймпад просто не предназначен для этой игры. Если время вас не поджимает, то можете попытаться не обращать внимания на это досадное неудобство. Так ли уж важно, попадешь ты в нужный квадратик с первого или с пятого раза. Главное не волноваться, глубоко дышать и стараться сдерживать свои эмоции, особенно когда скамейка в очередной раз становится совсем не там, где нужно, а кадка с фикусом блокирует дверь операционной. Конечно, в таких случаях надо использовать мышь для SPS — она всем мышам мышь, или, как мне тут на днях сказали, "мышь настоящего мышиного цвета". Отличная, конечно, вещь, да не особо распространенная. Но, если вы действительно уверены в своем желании проходить стратегические игры именно на PlayStation, обязательно приобретите себе подобное приспособление. По моему глубокому убеждению, другой манипулятор для сложных игр, подобных Theme Hospital, подходит не больше, чем джойстик для работы в Photoshop.

Requiem aeternam

Графическое решение игры нельзя назвать ни плохим, ни хорошим. Жаловаться, в общем-то, не на что: все объекты прорисованы достаточно детально, палитра яркая и насыщенная, а все надписи, возникающие по ходу игры, читаются легко и общему обзору не мешают. Но фигурки пациентов и врачей, торопливо семенящих по коридорам, сделаны настолько мелкими, что зачастую бывает очень трудно попасть в них курсором. Вообще, Theme Hospital сделан аккуратно, но особой красотою не блещет. Самое яркое впечатление оставляет заставка, в которой мультипликационный доктор с энтузиазмом плющит дверьми медсестер и оперирует пациентов с помощью бензопилы. Дальше все становится гораздо менее красочно и более прозаично. Иногда недостатки графики приводят к серьезным неудобствам для играющего. Например, бывает исключительно сложно проследить за маленькими юркими пациентами, которые так и норовят рухнуть посреди коридора с приступом аппендицита.

3 Главное — эффектный старт

4 Хороший наркоз не менее важен, чем правильная и своевременная диагностика

"...не бойтесь, я знаю, что делать!"

Ладно, по большому счету, все это не особенно важно. Зачем, собственно, нужны все эти графические изыски в стратегической игре? Ведь главное — это единство стиля. А стиль в этой игре выдержан просто замечательно: форма полностью соответствует содержанию. Мрачноватый больничный юмор замечательным образом совпадает с весьма гротескным оформлением клиники. Дизайн медицинской аппаратуры напоминает аналогичные разработки из культового спилберговского мультфильма "Пинки и Мозг" — для этого использована масса всяких трубочек и лампочек. Что касается функционального назначения этих агрегатов, то оно просто поражает своим разнообразием. Тут есть и устройства для уменьшения головы, и аппарат для сгущения тяжелобольных из мутного желе обратно в здоровых и радостных людей. В общем, эта игра разнообразна настолько, что это даже немного утомляет. Все-таки SPS — это игровой автомат, и излишняя серьезность ему не подходит.

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ДОКТОР С ЭНТУЗИАЗМОМ ПЛЮЩИТ ДВЕРЬМИ МЕДСЕСТЕР.

"Доктор Джонс, вы — хороший человек!"

В общем и целом, эта новая игра от Bullfrog заслуживает высокой оценки. Многие из любителей стратегий в стиле god-game утверждают, что Theme Park был гораздо лучше, и все эти больничные палаты не могут идти ни в какое сравнение с одной-единственной каруселью из парка. Оставим это утверждение на совести говорящих. Может быть, это и неправильно, но мне кажется, что симулятор госпиталя все-таки более концептуален, чем симулятор парка. Современный человек в большинстве случаев предпочтет управлять космодромом или полицейским участком, нежели овощной лавкой. Хотя, возможно, я слишком субъективен. В любом случае Theme Hospital — игра хорошая.





Не пропустите!

Конкурс!

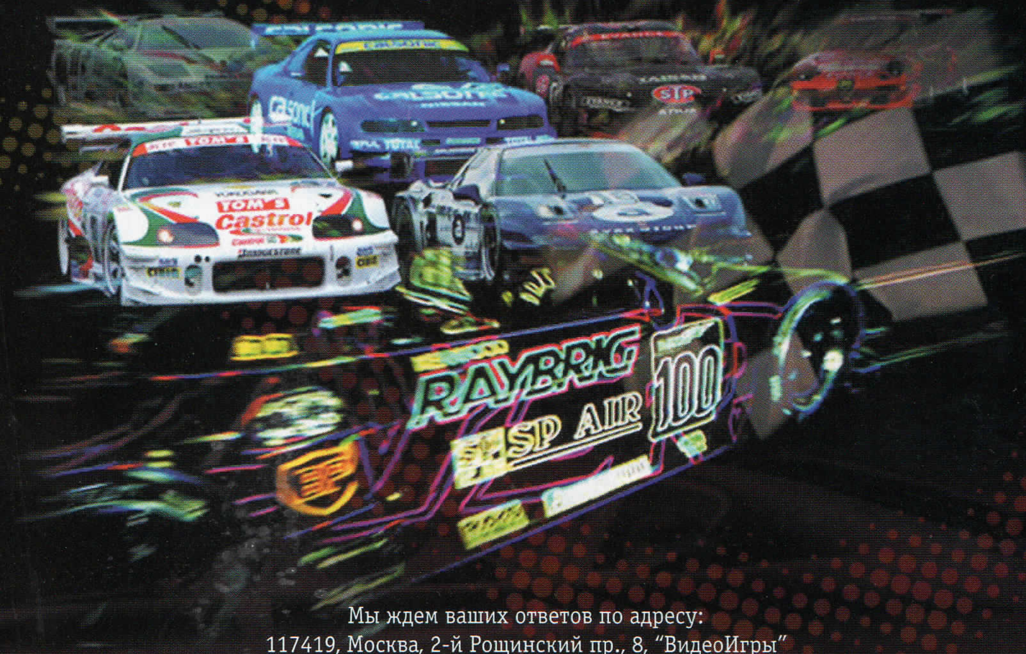
Журнал "ВидеоИгры" и компания Sony объявляют конкурс, посвященный выходу на европейский рынок ставшей уже знаменитой игры — Gran Turismo.

Чтобы принять участие в конкурсе, вам нужно ответить на следующие вопросы:

1. Назовите первые гонки на PlayStation, сделанные тем же разработчиком, что и Gran Turismo.
2. Назовите первые пять игр, выпущенных для PSX.
3. Назовите 10 любых портированных с PC на PSX игр.

10 человек, первыми приславшие правильные ответы, получают фирменный диск новой европейской версии суперигры Gran Turismo.

Ответы присылайте до 30 мая!



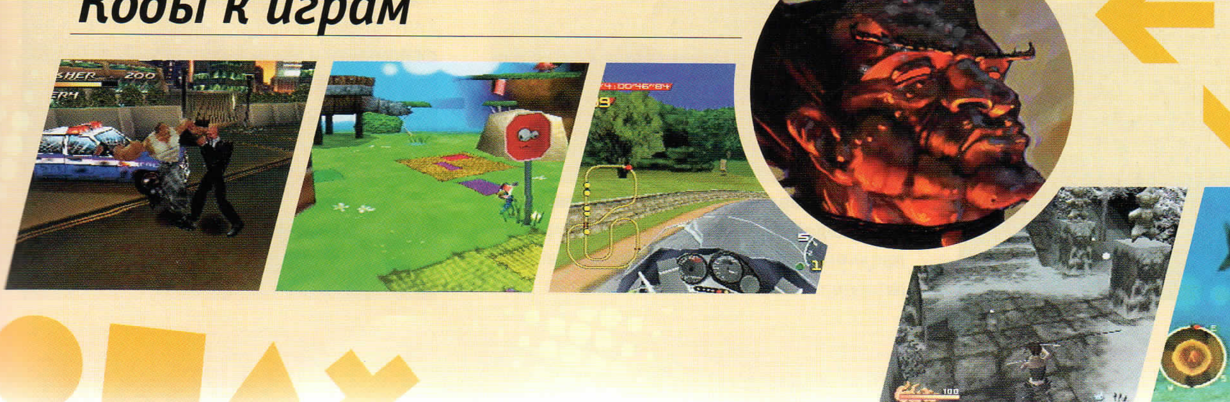
Мы ждем ваших ответов по адресу:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр., 8, "ВидеоИгры"



Практика



Взлом

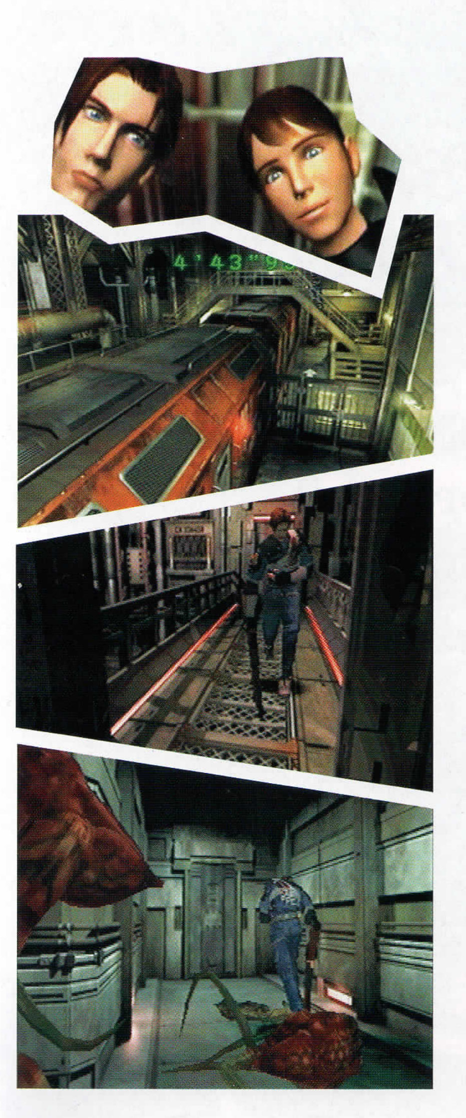


RESIDENT EVIL 2

Т.С.Гарп

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

Resident Evil 2 включает в себя два этапа: прохождение в роли Леона Кеннеди (диск 1) и прохождение в роли Клэр Редфилд (диск 2). Игру можно начать с любого диска, поэтому существует также два *варианта* Resident'a (в зависимости от выбранной вами очередности). В предлагаемом солюшене даны пошаговые инструкции для второго варианта (то есть игра начинается с Клэр), однако основные задачи являются общими для всей игры. В следующий раз мы подробнее напишем об особенностях первого варианта прохождения. Как известно, Resident Evil 2 таит в себе множество секретов. Если выполнить в игре определенные действия, можно получить дополнительное оружие, неограниченные боеприпасы, новую одежду для героев и даже увидеть новых персонажей. Советы и подсказки, с помощью которых вы сможете раскрыть самые заветные тайны RE2, будут опубликованы в следующем номере.



ИГРА ЗА КЛЭР
Диск 2

1. Департамент полиции

1.1. По дороге в департамент

И вот вы, юная Клэр Редфил, оказались в одиночестве в ночном Раккун Сити. Такая хрупкая и нежная, вы стоите между полыхающим автомобилем и несколькими пошатывающимися зомби. Что ж, местечко не из приятных, зато у вас есть пистолет и быстрые ноги. Для начала отправляйтесь в оружейный магазин, здесь вы найдете две коробки пистолетных патронов.

Убегайте через заднюю дверь или дождитесь, когда зомби разобьют стекло: перестреляв их, вы сможете взять арбалет хозяина.

Замусоренный проулок приведет вас к открытому фургону, в котором лежит еще одна коробка патронов.

Зомби прорвались через железные ворота за вашей спиной и весело маршируют в предчувствии небогатого, но изысканного обеда. Перебейте их!

Теперь через баскетбольную площадку пройдите в другой проулок, где вам встретится первый зомби женского пола. Отметьте это радостное событие двумя-тремя точными выстрелами и отправляйтесь дальше.

Вскоре вы окажетесь у кафе с мертвецом, живописно уткнувшимся в стол рядом со своей тарелкой. Другим трупом, который валяется посреди улицы, занимается целая орава людоедов. Если вы поспешите, то сумеете мимо них пробежать.

Залезьте в автобус. На заднем сиденье кто-то оставил сумку с коробкой патронов. Взяв патроны, подстрелите ползающую девицу, убейте еще одного гражданина и выскакивайте из передних дверей. У выхода разгуливают несколько урчащих стражей порядка. Проберитесь к воротам и откройте решетчатую дверь. Ну вот, теперь и до департамента полиции недалеко!

1.2. Синяя магнитная карточка

В центральном холле вы найдете коробку патронов и три ленты для сохранения на

пишущей машинке. Здесь же впервые можно будет сохраниться.

Из центрального холла в недра департамента ведут три двери. Найдите единственную незапертую, войдите в офис и поговорите с раненым чернокожим офицером. Спросите его о своем брате Крисе. Коп расскажет вам кое-что о корпорации Umbrella и команде S.T.A.R.S., а затем даст синюю магнитную карточку. Покиньте офицера и вставьте эту карточку в компьютер, чтобы отпереть две другие двери в центральном холле.

Для начала отправимся в ближнюю комнату, которая находится справа от неработающего фонтана. Здесь Клэр найдет полицейский доклад и баллончик с лекарством, спрятанный в ящике стола.

Обратите внимание на здоровенный сундук в углу комнаты. Это сундук не простой, а волшебный: в него можно класть все, что не влезает в карманы, а потом вынимать это из таких же сундуков в других местах.

Выйдем в коридор и (чего уж там!) обыщем обезглавленного полицейского. Ага, с миру по нитке: в кармане у копа лежало еще немного патронов. Возьмем их и отправимся дальше.

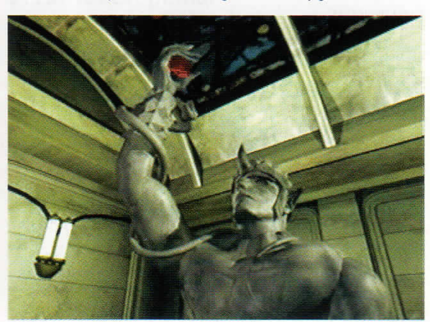
Если вы видите, что с потолка капает какая-то дрянь вроде кетчупа, значит, скоро вам на голову свалится первая ползучая тварь. Цельтесь вниз, чтобы ее убить!

Разобравшись с животным, выдерните лечебную траву из горшка. Пройдите в следующий коридор и откройте двустворчатую дверь. В офисе на столе слева от входа лежит рапорт. Прихватите его и отправляйтесь дальше.

За следующей дверью вас поджидают несколько милых людей. Сначала пристрелите девушку в топике (и отчего все девушки в топиках?), а потом уже беритесь за представителей, так сказать, сильного пола. Побродите еще по этажу, поищите целебную траву, зайдите в комнатку с фотолабораторией (здесь вы сможете сохраниться и найдете несколько лент для пишущей машинки), а потом отправляйтесь на второй этаж.

1.3. Первый красный камень

Перед вами монументальный каменный дядька с красным камушком в руке. Рядом

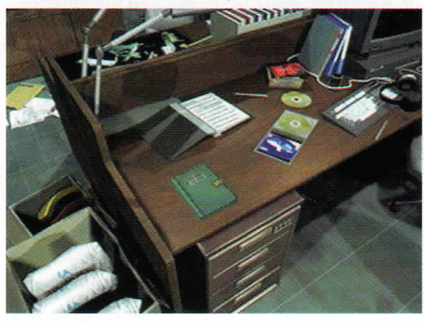




с ним стоят две статуи поскромнее: серая и красная. Если хотите достать камушек, затолкайте красную статую на специально обозначенную площадку у стены справа, а серую — на такую же площадку слева. И не пытайтесь скинуть статую с лестницы! Это совершенно бессмысленно!

1.4. Гранатомет и медаль с единорогом

Разобравшись со скульптурной группой, пройдите в слегка загаженный коридор. Здесь вы увидите скромную и ничем не примечательную дверь. Бог мой! Кто бы мог подумать! Да ведь мы добрались до офиса самих S.T.A.R.S.! На одном из столов лежит дневник Криса, а под ним —



медаль с единорогом. В несгораемом шкафу спрятан гранатомет. Набрав полные карманы добра и направившись к выходу, вы услышите треск и писк: из факсимильного аппарата вылезает факс. Возьмите листки и покиньте офис.

1.5. Ключ "ПИКИ" и заводная ручка

Отнесите медаль с единорогом в центральный холл и вставьте ее в специаль-



ную выемку на неработающем фонтане. Оп-ля, из кувшина каменной девушки выпал ключ "ПИКИ". Этот ключ открывает металлическую дверь в коридоре, где на нас спрыгнул четвероногий монстр. За дверью — архивная комната. В ней вы найдете еще один рапорт и ленты для пишущей машинки. На одном из шкафов лежит заводная ручка. Дос-



таньте ее, придвинув к шкафу небольшую стремянку.

1.6. Коричневая каменная плитка

Теперь ступайте на второй этаж, пройдите мимо офиса команды S.T.A.R.S. и пристрелите полицейского, пристающего к маленькой девочке. Откройте дверь в конце коридора...

Ба! Какие люди! Леон! А ты случайно не видел ребенка?

Поговорив с Леоном и взяв у него рацию, вы отправляетесь на поиски малютки.

Пройдите дальше по коридору и возьмите пистолетные патроны с полки. Теперь вернитесь и поверните налево. В ящике стола у двери лежит упаковка патронов для гранатомета.

Войдите в библиотеку, поднимитесь по лестнице и идите вперед, пока не провалитесь сквозь пол. Поднявшись и стряхнув с себя пыль, посмотрите на картину. (Обратите внимание на расположение полос.) Нажмите красную кнопку и вернитесь через открывшийся проход в библиотеку. Перемещайте стеллажи, пока они не будут расположены, как полосы под картиной. Возьмите коричневую каменную плитку из открывшегося за картиной тайника и покиньте библиотеку через двустворчатую дверь.

1.7. Зажигалка и второй красный камень

На балконе вы встретите трех зомби-полицейских. Минуя их, пробегите налево до следующей двери. В комнате вы найдете пишущую машинку и волшебный сундук, а также зажигалку, дневник и ленты для сохранения.

Вернитесь на балкон, спуститесь по выдвижной лестнице на первый этаж и пройдите в комнату у фонтана. Доберитесь до двустворчатой деревянной двери и пройдите в заднюю комнатку в конце офиса. С помощью зажигалки разведите огонь в камине.



Картина прогорела, и из-за нее выпал красный камень. Возьмите его и отправляйтесь на второй этаж.

1.8. Сейф

Вернитесь в комнату, где лежала зажигалка, выйдите в коридор, убейте полицейского и поверните направо. Металлическая дверь в следующем коридоре выведет вас на аварийную лестницу, где вы найдете три горшочка с целебной травой. Спуститесь и войдите в помещение. Прямо на пороге лежит мертвый коп, а в кармане у него — пистолетные патроны. Возьмите боеприпасы, проследуйте в офис и перестреляйте зомби.

В маленькой комнатке стоит сейф. Откройте его, набрав комбинацию 2236, достаньте патроны для гранатомета и карту департамента полиции. Зайдите за рабочий стол и сорвите целебную травку.

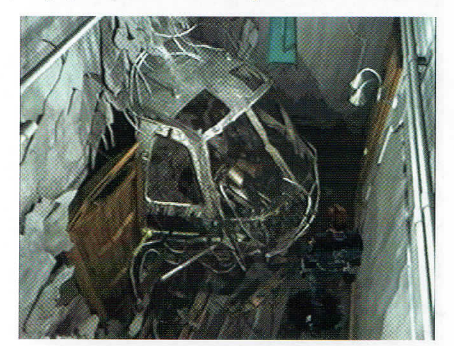
1.9. Вентиль. Тушение вертолета

Вернитесь на аварийную лестницу, поднимитесь в коридор и поверните направо.

Здравствуйте, пернатые санитары леса! Вороны покинули колбасные шкурки на помойках Раккун-Сити и занялись поеданием крупных вооруженных приматов. Что ж, получайте, носатые!

В конце коридора вы обнаружите еще одну дверь, ведущую на улицу. Полюбуйтесь на вертолет, спуститесь по лестнице, минуйте компанию мертвецов и войдите в маленькую пристройку.

На столе лежит арбалет и ленты для пишущей машинки. За стулом валяется вентиль. Возьмите все это и возвращайтесь обратно к горящему вертолету. Зайдите за сетчатую ограду и поверните вентиль на водопроводной трубе.



1.10. Первый обломок голубой плитки. Ключ "БУБНЫ"

Когда вода прорвет резервуар и потушит огонь, вернитесь по коридорам к тому месту, где вертолет проломил стену. Теперь мимо носа вертолета вы сможете пролезть в комнату с вазами, картинами, настенными часами и закованной в цепи статуей. С обеих сторон статуи на стене расположены два рельефных бюста с шестиугольными выемками в каждом. Вставьте красные камушки в выемки и достаньте из груди закованного воина обломок голубой каменной плитки. Возьмите ключик "БУБНЫ" с ящика у статуи.

1.11. Пластик + детонатор = бомба

Отправляйтесь в холл у комнатки с фотолабораторией (оттуда еще ведет лестница на второй этаж). Откройте ключом "БУБНЫ" металлическую дверь в хранилище вещественных доказательств и шарахните из гранатомета по толпе зомби. В ящиках вы найдете кассету фотопленки, пластик и стрелы для арбалета.

В следующей комнате вы уже были: здесь лежал раненый офицер, который дал вам магнитную карту. Что ж, он до сих пор там лежит. Правда, теперь он не столь любезен.

Разберитесь со старым знакомым и возьмите детонатор со стола. Соедините детонатор с пластиком, чтобы получить бомбу. Снаружи в офисе также можно найти коробку патронов, горшок с целебной травой и записку для Леона.

1.12. Желтая каменная плитка

Выйдите через дверь между двумя перевернутыми столами, пересеките центральный холл и откройте дверь в коридор слева от выхода на улицу. Если вы здесь еще не были, придется пообщаться с целой оравой зомби (лучше воспользоваться гранатометом). Пройдите мимо синей двустворчатой двери и автоматов газированной воды (в углу стоит горшочек с целебной травкой). Постреливая, продвигайтесь вперед, пока не увидите металлическую дверь с решетчатым окошком. Отоприте ее ключом "БУБНЫ", войдите в комнату и возьмите с полки желтую каменную плитку. На столе лежит неведомый проводок. Посмотритесь в зеркало. Какая вы симпатичная!

В следующей комнате направо по коридору лежит немного пистолетных патронов. Напротив двери в коридоре стоит горшочек с красной травой.

1.13. Как взорвать вертолет

Так, пришла пора больших дел. Помните проломивший стену вертолет, который мы не так давно потушили? Теперь его надо будет взорвать. Отправляйтесь на второй этаж в коридор, где из стены торчит его обугленное рыло. Положите бомбу между носом вертолета и покореженной дверью и предусмотрительно спрячьтесь за угол.

1.14. Ключ "ЧЕРВИ"

Взрывом вышибло дверь, а за ней открылся еще один коридор. Пройдите в комнату с чучелами и поговорите с шефом полиции. Печальный таксидермист попросит оставить его в покое.

Коридор с чучелом тигра приведет вас в комнату за красными занавесками. Включите свет. Слева на столе лежит очередной документ, а в сундуке на другой стороне комнаты спрятано лекарство.

Поговорите с Шерри и вернитесь в комнату шефа полиции. Эй, шеф, алло! Куда это все подевались? На столе вы найдете ключ "ЧЕРВИ", а на кресле — очередной дневник.

1.15. Подключение энергии к складской двери

Теперь по аварийной лестнице спуститесь на первый этаж к комнате с сейфом. Не заходя в нее, отоприте ключом "ЧЕРВИ" противоположную дверь. Прихватите целебную травку у входа, спуститесь по лестнице и идите по коридору, пока на вас не нападут два добермана. Убейте собак (лучше из гранатомета), поверните направо и войдите в первую дверь.

Отыщите горшочек с целебной травой, карту B1 и панель подачи энергии к складской двери. Переведите первый переключатель на панели вверх, второй вниз, третий вверх и т.д.

Теперь выходите в коридор, поворачивайте налево и открывайте дверь, рядом с которой стоит мусорный бак. Обратите внимание на горшочек с красной травкой, поверните за угол, пристрелите еще двух доберманов и спуститесь в канализационный люк. В маленькой кладовке за металлической дверью вы найдете ленты для пишущей машинки, а также сможете сохраниться и воспользоваться волшебным сундуком.

Выйдя, вы еще раз встретите Шерри.

1.16. Игра за Шерри: ключ "КРЕСТИ"

И вот вы стали маленькой беззащитной девочкой. Вместо гранатомета, пистолета и арбалета в вашем распоряжении один баллончик лекарства и резвые ножки. Не густо!

Поднимитесь на лифте и пробегите направо мимо добермана. (Если Клэр ис-

пытывает недостаток в боеприпасах, можно сначала пробежать по мостку вперед и повернуть налево. В комнатке за дверью лежит упаковка патронов для гранатомета.)

Войдите в помещение и снимите со стены карту коллектора. Спуститесь в резервуар и выровняйте ящики по дальней стене. Теперь заберитесь обратно и подойдите к панели, регулирующей уровень хм... жидкости в резервуаре. Когда вы нажмете кнопку, резервуар заполнится черными нечистотами, а ящики всплывут, образовав нечто вроде моста. Пройдите на другую сторону и возьмите с полки ключ "КРЕСТИ". Бегите обратно к Клэр!

1.17. Опять Клэр: красная магнитная карточка

Взяв у Шерри ключ "КРЕСТИ" (и патроны), Клэр вылезает из канализации и возвращается в знакомый коридор. Здесь ее поджидает ползучая тварь. Убейте ее и отоприте найденным ключом первую дверь слева. Ого! Да это же прозекторская! Сколько трупов! Как-то они подозрительно *не шевелятся*. Ладно, пройдем к шкафу и достанем красную магнитную карточку. Почуяв запах свежей человечинки, покойники ожили... Расстрелять!

1.18. Склад

Выберитесь из прозекторской и ступайте по коридору налево к двери, рядом с которой висит система чтения магнитных карт. Вставьте в нее красную карточку.

На складе вы найдете две коробки патронов и стрелы для арбалета. В шкафу лежит автомат и вещмешок (влезает два предмета), которые вы можете взять сейчас или оставить для Леона на вторую часть игры.

Покиньте склад, поверните налево, затем опять налево и поднимитесь по лестнице. Пройдите вдоль перил и отоприте дверь ключом "КРЕСТИ". Внутри вы найдете патроны для гранатомета и дневник ночного дежурного. (Сам дежурный лежит мертвый около кровати и, слава Богу, не кусается.)

1.19. Шестеренка

Теперь отправляйтесь в единственную неисследованную комнату на первом этаже. Пройдите по коридору в офис с сейфом, выйдите через синюю двустворчатую дверь, поверните направо и следуйте по коридорам до массивной бирюзовой двери с золотой ручкой. Откройте дверь ключом "КРЕСТИ" и войдите в зал. У входа вас будет поджидать еще одна ползучая нечисть.

На столе напротив двери лежит катушка фотопленки, а над столом висит картина с шестеренкой. В дальнем конце комнаты вы увидите круглую печь. Разведите в ней огонь с помощью зажигалки, а затем включите светильники в такой очередности: средний, правый, левый.

1.20. Второй обломок голубой каменной плитки

Возьмите выпавшую из картины шестеренку и отправляйтесь через библиотеку на третий этаж. По дороге вам повстречаются еще две ползучие твари. Попав на балкон третьего этажа, поверните направо. Войдите в комнату с часовым механизмом, вставьте заводную ручку в отверстие на стене справа от входа и опустите деревянную лестницу. Поднимитесь по лестнице и вставьте найденную шестеренку в механизм. Поздравляю! Вторая половинка голубой каменной плитки найдена!

1.21. Дитя Уилли: босс №1

Теперь можно вернуться в комнату шефа полиции. Здесь вы вновь увидите Шерри.

Соедините две части голубой плитки, отодвиньте картину за креслом таксидермиста и разместите все три плитки в гнездах. Слева от вас откроется потайная дверь.

В коридоре поднимите с пола письма, затем спуститесь на лифте и пройдите по каменному туннелю к обитой железом двери. За ней вы найдете шефа полиции.

Оказывается, любитель чучел сотрудничал с Umbrella. Что ж, его ожидает достойное наказание!

Когда шеф полиции скончается, отыщите патроны для гранатомета и спуститесь в люк. Внизу вы увидите один из шедевров великого генетика — босса №1.

2. Канализация

Победив чудовище, сходите за девочкой и вернитесь на поле боя. (Шер теперь ходит за вами, как привязанная.) Пройдите в конец стального мостика и нажмите кнопку. Поднимитесь по выдвижной лестнице и сойдите в воду. Заметив появление Шериного папы, вы даете деру.

2.1. Игра за Шерри: монетка с волком

Девочка свалилась в недра канализации, а вам опять предстоит стать маленьким и беззащитным.

Заберитесь на возвышение справа, зайдите в комнату, проскочите мимо зомби и залезьте в вентиляционную шахту. Бегите быстро, если не хотите, чтобы вас съели бешеные тараканы. На помойке, куда ведет шахта, вы найдете монету с волком, а затем в очередной раз провалитесь в неизвестность и потеряете сознание. Хоть и в отключке, вы почувствуете приближение папы!

2.2. Опять Клэр: встреча с Аннет

Оставшись одна, Клэр бежит дальше по туннелю, поднимается на возвышение (обратите внимание на два горшочка с синей травой) и входит в просторную комнату. На столе лежит сумка с пистолетными патронами и записка. В углу стоит спасительная пишущая машинка и волшебный сундук.

Откройте дверь у стола и спуститесь по лестнице в комнату, где уже побывала Шерри. Отомстив монстру за страдания ребенка, отыщите стрелы для арбалета и патроны для гранатомета.

Вернитесь в комнату с пишущей машинкой и спуститесь на лифте вниз. Идите по коридору вперед, затем сверните налево и снимите со стены план канализационной системы. Откройте дверь и сойдите в воду.

Поверните налево, заберитесь на возвышение и обыщите двух мертвецов. У одного из них в кармане лежат патроны для гранатомета.

По лестнице сейчас не заберешься: работает вентилятор. Пробегите мимо пауков (сверху на вас смотрят несколько пар внимательных глаз, шевелятся мохнатые лапки), поверните налево, откройте решетчатую дверь и минуйте (или убейте) еще двух членистоногих. Заберитесь на возвышение слева от водопада. За дверью вы встретите Аннет, мать Шерри и жену изобретателя вируса "Т".

2.3. Мостик

Послушав интересную историю и получив новую порцию первоклассной анимации, отправляйтесь дальше. Используйте вентиль, чтобы опустить мостик через воду. На другой стороне вы найдете два горшочка с целебной травой, патроны для гранатомета и пишущую машинку. Вновь используйте вентиль, теперь уже чтобы поднять мостик, и выйдите в туннель.

2.4. Аллигатор

Обратите внимание на лампочку слева в коридоре. Когда вы увидите Шерри, на вас выскочит аллигатор нестандартных размеров. Бегите от него, а затем нажмите кнопку под этой лампочкой. Из стены выпадет здоровенный баллон с бензином. Аллигатор схватит баллон своей загребущей пастью, а вы выстрелите в него (всего один раз!). Без помощи этой хитрости на крокодила уйдет штук 10 патронов для гранатомета.

2.5. Монетка с орлом. Отключение вентилятора

Справившись с рептилией, подойдите к двери и нажмите кнопку. У Шерри серьезные проблемы. Пока она спала, любящий папа запустил в нее эмбрион нового монстра.

Возьмите монетку с волком, поднимитесь по лестнице, пройдите по мосту и поверните налево. На лавке лежит записка. Обыщите мертвого охранника и возьмите у него монетку с орлом. Теперь пройдите к вентилятору и поверните вентиль на устройстве с лампочкой.

2.6. Выход из канализации

Заберитесь по лестнице наверх, войдите в вентиляционную шахту и спуститесь с противоположной стороны. Минуя зомби, пробегите к двери за водопадом. Вставьте монетки в гнезда на устройстве справа.

Когда водопад иссякнет, откройте скрывавшуюся за ним дверь и проследуйте по коридору до полки с канистрами. Кроме бесполезных емкостей, на ней может лежать что-нибудь интересное.

3. Umbrella

3.1. Ключик от оружейного ящика. Электрическая пушка

Обойдите подвесной троллейбус справа и включите подачу энергии на панели управления. Заберитесь в салон и выйдите на следующей остановке. На полу справа от пушки лежит ключик от оружейного ящика. Если у вас с собой случайно оказалась зажигалка, дайте огня, а если нет — просто пощелкайте на полу у стены.

С троллейбусной остановки вы попадете в туннель с несколькими зомби. В левом конце туннеля рядом с одним из мертвецов лежит электрическая пушка.

3.2. Красный ключ. Первая битва с Уильямом

За следующей дверью вы обнаружите два горшочка с целебной травой и лестницу в комнату с пишущей машинкой. Взяв ленты для сохранения, две коробки патронов для гранатомета и баллончик с лекарством, выйдите в депо.

Прихватите с бочки пистолетные патроны, залезьте в электровоз, снимите со стены красный ключ и поднимите с пола новые боеприпасы для гранатомета.

Выйдите наружу и активизируйте платформу, повернув красный ключ на панели управления поезда.

Отправьтесь в маленькое путешествие, сразитесь с преобразившимся изобретателем вируса "T" Уильямом и отнесите его ослабевшую дочь в комнату отдыха, где лежат патроны для гранатомета, целебная трава, ленты для пишущей машинки и волшебный сундук.

Пришла пора изучить последнюю область в игре — лаборатории корпорации Umbrella.



3.3. Предохранитель

Покиньте комнату отдыха, поверните направо и доберитесь по мосту до узловой комнаты с тремя выходами. Синий проход приведет вас в Восточный сектор.

Поверните налево и войдите в холодильник. Возьмите металлическую деталь с полочки и "примените" ее к компьютеру, чтобы собрать предохранитель. Прихватив с бочки баллончик лекарства, вернитесь в узловую комнату и вставьте предохранитель в генератор (теперь можно будет открыть боковые двери в Восточном и Западном секторах).

3.4. Анти-B.O.W.

Теперь ступайте в проход под красной лампой. Откройте дверь в конце туннеля, возьмите письмо с дивана, активизируйте на компьютере программу анти-B.O.W., достаньте из шкафчика стрелы и жахните из гранатомета по щупальцам. Пролезьте по вентиляционной шахте в следующую комнату, пристрелите двух ползучих тварей, возьмите патроны, выйдите и вернитесь по туннелю к боковой двери у надписи WEST AREA.

3.5. Магнитная карточка Umbrella

Откройте дверь, убейте двух агрессивных представителей растительного мира и спуститесь по внешней лестнице.

Войдите в коридор, пристрелите еще несколько ползучих тварей и отправьтесь в лабораторию (по дороге вы найдете три горшочка с целебной травой, а чуть дальше — пишущую машинку и волшебный сундук).

Возьмите красную травку у входа в лабораторию и войдите внутрь. Отоприте найденным у подвесного троллейбуса ключом шкафчик и достаньте оттуда две коробки патронов для гранатомета. Очистите лабораторию от зомби и возьмите со стола у компьютера магнитную карточку Umbrella.

3.6. Регистрация

У входа в лабораторию вас встретит Аннет. Если вы решили, что навсегда отделались от великого генетика, вы были неправы. Когда Уильям смертельно ранит свою жену, возьмите у нее рецепт средства для Шерри, а затем загляните в комнату с леденящими душу гигантскими яйцами. Убейте мохнатую моль и очистите стол от ее отпрысков. Введите в компьютер пароль GUEST, а затем вернитесь через узловую комнату в Восточный сектор. У надписи EAST AREA нажмите на кнопку под устройством с лампочкой, войдите в открывшийся проход слева и произведите идентификацию отпечатков пальцев (при этом загорится желтый индикатор).

3.7. Приготовление сыворотки. Диск МО

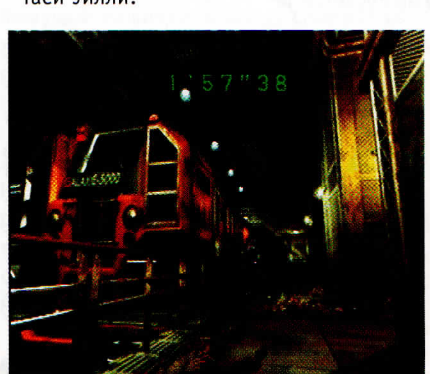
Обернитесь и откройте дверь у надписи EAST AREA. Перебейте зомби, возьмите контейнер для сыворотки и патроны для гранатомета со стола справа. Включите свет, вставьте контейнер в машину с монитором, пройдите направо, возьмите диск МО на столике рядом с кроватью и поверните переключатель на щите. Выньте из машины наполнившийся сывороткой контейнер, а затем через Западный сектор вернитесь в лабораторию (по дороге вам встретится несколько полуразложившихся зомби). Поместите контейнер с сывороткой в машину, которая находится в правом углу лаборатории. Наконец-то лекарство готово!

3.8. Последняя битва с Уилли

Вернитесь к волшебному сундуку в комнате с множеством мониторов, возьмите самое лучшее оружие и лекарство. Сохранитесь!

Пройдите в коридор и вставьте диск МО в компьютер. Пройдите направо...

Гаси Уилли!



ИГРА ЗА ЛЕОНА

Диск 1

1. Департамент полиции

1.1. По дороге в R.P.D.

Минуя зомби, добегите до ворот, поверните направо и возьмите ключ в диспетчерской. Отоприте дверь на противоположной стороне внутреннего дворика и войдите в помещение. Взяв со стола пистолетные патроны и ленты для пишущей машинки, выйдите через вторую дверь.

Поднимитесь по лестнице и посмотрите мультик про вертолет.

1.2. Тушение вертолета

Откройте дверь напротив горящей машины. В коридоре на трупе сидят знакомые вороны.

Поверните направо и проскочите мимо ползучих тварей в комнату с пишущей машинкой и сундуком. На столе лежит пачка пистолетных патронов, ленты для сохранения и дневник. На диване поблескивает ключ.

Выйдите на балкон и спуститесь по выдвижной лестнице на первый этаж. Возьмите со стойки шотган, вернитесь обратно в комнату с пишущей машинкой и сундуком, проскочите мимо тварей в коридор с воронами и выйдите из металлической двери на пожарную лестницу (здесь все еще стоят три горшочка с зеленой травой).

Обыскав мертвого полицейского на пороге, войдите в офис и разберитесь с группой зомби. Возьмите с полки вентиль, откройте сейф (код 2236) и достаньте оттуда патроны для шотгана и карту полицейского участка. На столе рядом с сейфом вы найдете пистолетные патроны, а за столом —горшочек с целебной травой.

Вернитесь по коридорам к горящему вертолету и потушите его, повернув найденный вентиль на трубе.

1.3. Синяя магнитная карточка

Потушив вертолет, войдите в коридор и сразитесь с человеком в плаще. Начинайте стрелять из шотгана, как только он появится в конце коридора. Восемь выстрелов — и боксер в нокауте!

Выньте из его кармана коробку патронов и вернитесь в коридор с двумя ползучими тварями. Убейте их, пройдите мимо носа вертолета в комнатку с вазами и картинами, возьмите синюю магнитную карту с ящика у статуи. Пристрелите тварь, которая обрушится на вас сквозь стеклянную крышу, отыщите ружейные патроны напротив вазы и вернитесь в главный холл. Вставив магнитную карту в компьютер, отоприте двери, а затем отправляйтесь в библиотеку на втором этаже (по дороге вам встретятся несколько зомби).

1.4. Первая фигурка

Поднимитесь по лестнице, провалитесь сквозь пол и повторите старый фокус со стеллажами (см. часть 1). Возьмите фигурку из-за отодвинувшейся картины и выйдите через дверь рядом с лестницей.



1.5. Красные камни. Ключ "БУБНЫ"

Здравствуй, девочка! Шерри ускользнет в дыру, оставив вам ключ "БУБНЫ". Откройте маленьким ключом стол у входа в библиотеку и достаньте оттуда загадочную деталь. Объединив эту штуковину с пистолетом, вы получите оружие не хуже автомата, да еще и с функцией автонаводки. Поговорите с Клэр и пройдите в коридор, который ведет к небезызвестной скульптурной группе.

Перебейте зомби и войдите в офис S.T.A.R.S. Отыщите дневник Криса и коробку пистолетных патронов, достаньте из несгораемого шкафа пистолет "магнум" и покиньте офис.

Решите знакомую пазлу со статуями и возьмите красный камень. Спуститесь по лестнице, перестреляйте монстров, сорвите две целебные травки и зайдите в комнату с фотолабораторией. Здесь вы найдете рапорт, пишущую машинку, волшебный сундук и ленты для сохранения. Покиньте комнату и пройдите по коридору в офис за двустворчатой дверью. Возьмите со стола пистолетные патроны и еще один рапорт, пройдите в заднюю комнатку и разведите зажигалкой огонь в камине. Возьмите второй красный камень.

1.6. Ключ "ЧЕРВИ"

Вернитесь в холл у комнаты с фотолабораторией и отоприте ключом "БУБНЫ" дверь в хранилище вещественных доказательств. Пошарьте в ящиках: отыщите патроны для шотгана и кассету фотопленки. В офисе за следующей дверью разгуливают зомби. Здесь вы найдете записку, пистолетные патроны и маленький ключик (он открывает столик в комнате за двустворчатой дверью напротив неработающего фонтана). Во внутренней комнатке на столе лежит ключ "ЧЕРВИ".

1.7. Ключ "КРЕСТИ"

Выйдите в центральный холл, поднимитесь к парадной двери здания и поверните в коридор слева.

Вы окажетесь на опасно близком расстоянии от двух зомби, так что не зевайте. Перебив остальных, войдите в офис за двустворчатой синей дверью, проскочите мимо полицейских, выйдите с другой стороны и поверните налево. Откройте дверь ключом "ЧЕРВИ", войдите в коридор, сорвите целебную траву, перестреляйте пятерых зомби и спуститесь в подземный этаж. Здесь вас ждут еще несколько тухлячков. Поверните направо и пройдите на автомобильную стоянку.

Поговорите с Эйдой Уонг и помогите ей отодвинуть синий автобус. Возьмите целебную травку в правом углу стоянки, а затем зайдите в тюрьму...

На столе в конце коридора вы найдете кассету фотопленки. Откройте решетку и поговорите с Беном. На шкафчике рядом с его камерой лежит крюк для открывания канализационных люков, а в камере рядом — горшочки с зеленой и синей травами.

Вернитесь по коридору к металлической двери, откройте ее, пройдите мимо клеток с собаками (если у вас много патронов, возьмите красную травку за клетками, перестреляйте выскочивших собак и сорвите синюю травку в средней клетке) и спуститесь в канализацию. Проскочите мимо двух гигантских пауков и поднимитесь по лестнице. Слева от вас — островок безопасности в мире ужаса и беспредела: комнатка с пишущей машинкой, лентами для сохранения и волшебным сундуком. Не найдя ничего интересного в следующей комнате, выйдите и поговорите с Эйдой... Подсадите девушку!

1.8. Игра за Эйду

Кем вы только не были! Теперь вот стали молодой симпатичной женщиной. То ли еще будет...

Перестреляйте зомби, спуститесь на лифте и прихватите патроны для шотгана. Зайдите в коллектор и выполните работу Шерри (см. часть "Игра за Клэр"). Отнесите ключ "КРЕСТИ" и патроны Леону.

P.S. Два маленьких совета: 1. По возможности избегайте противников, а не уничтожайте их. 2. Если травы занимают чересчур много места в вашем рюкзачке, смешайте их!

(Окончание следует.)

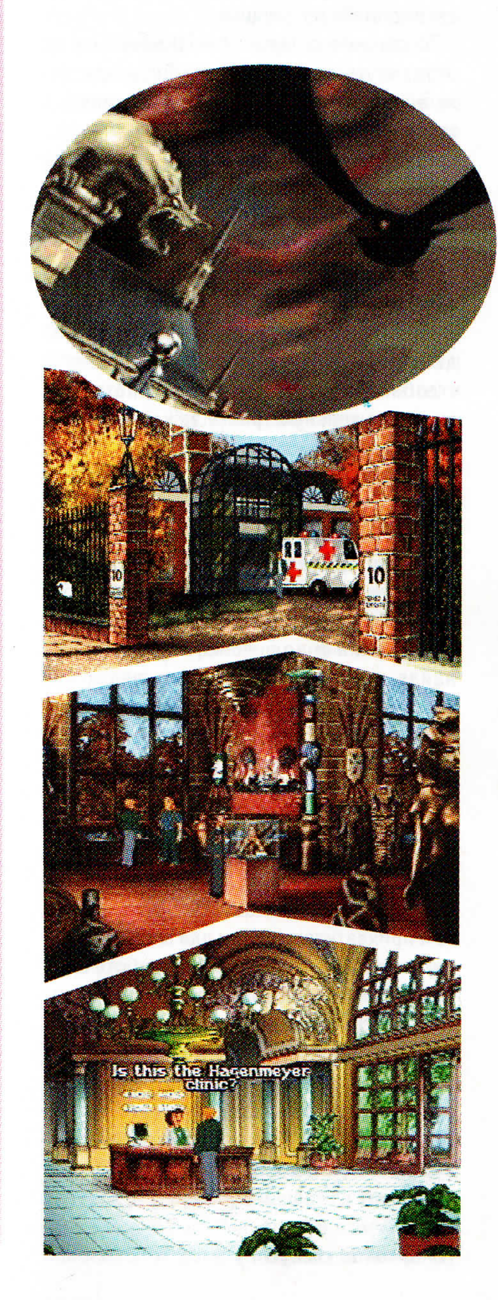


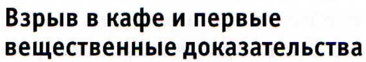
BROKEN SWORD
The Shadow of the Templars

Т.С.Гарп

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

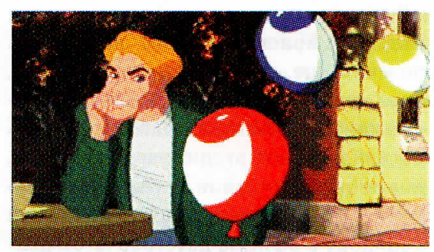
Недавно вышедшая игра Broken Sword: The Shadow of the Templars от Revolution Software (разработчик) и THQ (издатель) — одна из самых простых игр в жанре "квест". Тот, кто еще не попробовал себя в этом жанре, может начать именно с этой игры. Большинство задач решается в процессе прохождения. Правда, для того чтобы эти задачи были понятны, необходимо знать английский...
В общем, мы, как обычно, советуем вам очень осторожно пользоваться солюшеном. На случай, если застрянете, запомните главное правило: щелкайте на ВСЕМ! Обсуждайте с собеседниками ВСЕ возможные темы!
А если и это не поможет — берите в руки наш солюшен!





Взрыв в кафе и первые вещественные доказательства

Выбравшись из-под зонтика и отряхнувшись, окиньте беглым взглядом место происшествия. Обратите, между прочим, внимание на помятую газету, которая валяется у фонаря. Внизу на странице написано Salah-eh-dinn 1345...



Загляните в пострадавшее от клоунской бомбы кафе и встряхните официантку. Бедная девушка решила, что перепила накануне и от этого у нее такая головная боль. "Больше ни капли!" — стонет она. Выведайте у нее все, что она помнит о клоуне и пожилом человеке с чемоданом.

Осмотрите мертвеца (ничего интересного у него, к сожалению, нет) и выйдите из кафе. Идите по направлению к рабочему, усердно размахивающему киркой.

Тут-то вас и задержат. С инспектором Россо нам предстоит встретиться еще не раз, а пока придется ответить на его каверзные вопросы. Находился ли Стоббарт поблизости, когда произошел взрыв? Заметил ли что-нибудь подозрительное? Можете врать сколько угодно: инспектор ни на чем вас не поймает, не говоря уже о его полоумном помощнике сержанте Му, который приказывает трупу "сейчас же перестать задерживать дыхание".

Возьмите у инспектора визитную карточку и выйдите на улицу. Француженка в фиолетовой юбке расхаживает перед кафе, фотографируя место происшествия. Эй, девушка!

Это Николь Коллар, журналистка из Liberte. Оказывается, у нее была назначена встреча с ныне почившим пожилым господином. Плантард (так его звали) позвонил Николь и пообещал рассказать чрезвычайно интересную историю, связанную с двумя загадочными убийствами: в первом случае убийца был переодет в снеговика, а во втором — в королевского пингвина. Теперь вот и сам Плантард погиб от гармоники красноносого клоуна...

Сначала журналистка отказывается принять помощь Стоббарта — зачем тебе ввязываться, глупый американец? — однако, в конце концов, Джорджу удается ее уломать. Николь оставляет ему номер телефона и удаляется.

Пора начать расследование. Прежде всего, поболтаем с усатым рабочим. Как и положено настоящему грубому пролетарию, он вас обхамит и не расскажет ничего интересного, зато, когда вы покажете ему газету...

Оказывается, Salah-eh-dinn это имя лошадки с местного ипподрома, а наш работяга — страстный поклонник скачек. Как только он прочитает надпись на газете, все мысли о работе и куске хлеба сами собой развеются и пролетарий уйдет, попросив вас присмотреть за его инструментальным ящиком и телефоном.

Так и сделайте. В ящике лежит загадочный инструмент Т-образной формы. Возьмите его, вернитесь к кафе и сверните во дворик под аркой.



И вот вы оказались на настоящей парижской помойке. Вокруг валяется множество бесполезных предметов, а среди них зеленеет канализационный люк. Чем бы его подцепить? Вооружитесь украденным инструментом, отодвиньте люк и спуститесь в канализацию. В углу виднеется что-то красное. Ого! Да это же клоунский нос! Значит, убийца тоже был здесь!

Пройдя вдоль канала дальше, вы найдете испачканный какой-то дрянью платок и зеленый лоскут. Соберите вещественные доказательства и выберитесь из следующего люка.

"Руки вверх, канализационная крыса! Ты нарушил границы частных владений!"

Вас поймал консьерж — бывалый ветеран и пенсионер. Он требует объяснить, как вы попали к нему во двор. Если хотите, чтобы старикашка вас зауважал, покажите ему визитную карточку инспектора Россо: пусть думает, что вы полицейский.

Теперь вояка честно расскажет все, что знает. Покажите ему зеленый лоскут, и он признается, что недавно нашел рваный пиджак из такого же материала. Очевидно, вещь принадлежала убийце, жаль только посмотреть на нее нельзя: консьерж отдал пиджак в починку. Зато он помнит имя и телефонный номер портного, указанные на этикетке...

Покиньте дворик и воспользуйтесь телефоном убежавшего землекопа. Позвоните Николь и отчитайтесь о проделанной работе. Вау! Девушка приглашает вас в свои апартаменты для конфиденциального разговора. Вперед!



Rue Jarry

Пожилая цветочница на улице Жари объяснит, как открыть подъездную дверь.

Пройдите в комнату Николь, поболтайте о том о сем и возьмите у нее фотографию убийцы. Покажите ей красный клоунский нос. Проницательная журналистка сразу заметит надпись на внутренней стороне пластмассового изделия. Это адрес магазинчика театральных принадлежностей. Отправляйтесь туда.

La Rissee Du Monde

Покажите хозяину лавки фотографию убийцы и грязный платок. Конечно, он помнит! Этого человека зовут Кан. Он купил сегодня утром два костюма: клоуна и эльфа, а также пару банок грима...

Возьмите подарок — электрошок и отправляйтесь обратно к Николь.

Rue Jarry

Узнав, что убийца купил костюм эльфа, Николь оживляется: теперь нам известно, что он планирует следующее убийство, и мы можем его опередить!

Пока вас не было, Николь раскопала интереснейший факт: оказывается, все три жертвы переодетого убийцы не так давно одновременно посетили Париж. Неспроста это, ох неспроста!

Воспользуйтесь телефоном Николь, чтобы позвонить портному, номер которого вам дал консьерж. Тодрик расскажет, что относил костюм мсье Кана в отель Убу: второй этаж, вторая дверь справа...

Hotel Ubu

У входа в отель околачиваются две подозрительные личности. Один тонкий, другой толстый. Оба явные уголовники.

Убедившись, что все двери на втором этаже заперты, спустимся в холл. Бабка с волосами цвета недозрелого терна шпарит на пианино, дядя в пенсне a la Чехов читает газету, сидя на диване, а вальяжный клерк за стойкой подтачивает ногти пилочкой. Хорошая компания! Сначала поговорим с дамой.

Это леди Пьермонт, настоящая английская аристократка. К счастью, она любит симпатичных мужчин, поэтому Джордж произвел на нее крайне благоприятное впечатление.

Побеседуйте с женщиной, пусть расскажет, как жестоко обманул ее незнакомец по имени Мерлин. Только вчера он покорил ее сердце вежливостью, изящными манерами, обтягивающими штанами... Только вчера, а сегодня уже убежал — и разбил это сердце. Леди Пьермонт обещает его убить, если только встретит...

На всякий случай покажите ей фотографию Кана.

Какая удача, это и есть тот самый обманщик Мерлин! Теперь обманутая аристократка от всей души будет содействовать вашему расследованию!

Оказывается, убийца только час назад покинул отель, передав клерку какой-то сверток.

Поговорим с типом за стойкой. Конечно, он не покажет, что Мерлин оставил в сейфе. Взять ключ от 21 номера он вам тоже запрещает. Придется пожаловаться леди.

Благородная дама готова помочь: пока она отвлекает клерка, у вас будет возможность стащить ключ.

Теперь можно подняться на второй этаж и отпереть 21 номер (первая дверь справа). Открыв окно, вы сможете пробраться по карнизу в комнату убийцы. Ничего интересного здесь нет — чистое белье на постели, пустой чемодан у кровати, штаны в шкафу... Однако когда вы попытаетесь выйти...

Вот он, Кан собственной персоной! Скорее прячьтесь в шкаф и молитесь, чтобы он вас не заметил! Вот убийца открывает дверцу шкафа, вот всматривается во тьму... Затем снимает с вешалки штаны, переодевается и выходит.

Фу, можно выйти из укрытия и обыскать снятую одежду. Какая удача! В кармане брюк, которые Кан оставил на кровати, лежит пустой спичечный коробок и удостоверение личности. На пластиковой карточке значится: "Томас Мерлин, корпорация Gruber Electronics".

Вернемся в холл и потрясем удостоверением перед мордой сонного клерка. К сожалению, на него это не подействует: он помнит мсье Мерлина, и вы его так просто не обманете. Придется вновь прибегнуть к помощи достопочтенной леди Пьермонт. Расскажите ей о своей находке.

Ну и леди, ну и бомба! Сломленный клерк принесет вам то, что оставил Кан, — небольшой пергаментный свиток.

Теперь самое главное не выйти на улицу. Помните тех ханыг, которые дежурили у входа в отель? Эти ребята вас обыщут, а если найдут свиток — убьют. Они там специально для этого поставлены.

Так что лучше поднимитесь обратно на второй этаж, зайдите в комнату, выберитесь на карниз и скиньте свиток во двор! Вот теперь можно выйти через парадную дверь. Пусть бандиты вас обыскивают, а когда они ничего не найдут, зайдите в арку и возьмите свиток.



Rue Jarry
Вернувшись к Николь, вы сможете внимательно рассмотреть находку. Просвещенная журналистка объяснит вам, что этот свиток имеет отношение к тамплиерам — средневековому религиозному ордену.

Рассмотрите изображения на свитке: треножник, голова быка, женщина с зеркалом... Без специалиста не разберешься! Николь советует проконсультироваться у ее знакомого историка Андре Лабино, который вечно торчит в музее Крюн. Может быть, он расскажет что-нибудь интересное о свитке?

Musee Crune
К сожалению, как раз сейчас Лабино в музее нет. Вы обнаружите здесь лишь одного смотрителя. Конечно, парень ничего не знает о тамплиерах. За всю свою жизнь бедному работяге удалось выучить лишь несколько букв французского алфавита...

Что ж, посмотрим на экспонаты. Статуи, камушки, картины... Посреди зала стоит треножник. Он вам ничего не напоминает?

Конечно! Такой же треножник изображен на свитке! Экспонат был найден в Ирландии, в местечке Лохмарн. Вперед, Джордж!

Lochmarne
И вот вы прибыли в ирландскую деревушку. Машину здесь последний раз видели года два назад, а местные полицейские не могут поделить единственный имеющийся в наличии велосипед. Поговорите с Мак-Кваером — пареньком, который прислонился к стене у входа в пивную. Расспросите его о местном замке. Кстати, можете испытать на нем электрошок. Бедный ребенок — единственный, кто купится на вашу дурацкую шутку.

В баре сидят несколько завсегдатаев. Поболтайте с ними. Мистер О'Брайен, толстяк в дальнем углу у окна, расскажет, что треножник был найден в замке известным археологом, профессором Пигрэмом. Недавно Пигрэм вновь приезжал в Лохмарн, на этот раз в поисках какого-то драгоценного камня, но сегодня утром неожиданно исчез. Поговаривают, что он нашел камень и решил дать деру. Ничего, по этому типу в Лохмарне скучать не будут!

Как довести нервного Шона
Посреди пивной за столиком сидит молодой человек в очках. Он с беспокойством посматривает на часы, постукивает пальцами по столу, как будто кого-то ждет. Зовут его Шон Фицджеральд. Когда вы спрашиваете о замке, он отвечает, что не был там с детства, с тех пор, как один из мальчишек упал со стены и сломал себе шею. О раскопках Пигрэма почти ничего не знает.

Ладно, сходим на улицу к Мак-Кваеру, расспросим его об археологе. Да, конечно, он видел Пигрэма. Из местных на его раскопках работал только Фицджеральд...

Нестыковочка получается! Попробуем еще поговорить с парнем в очках. Фицджеральд наотрез от всего отказывается: Мак-Кваер хулиган и выдумщик, ему верить нельзя!

Хорошо, поговорим с завсегдатаями. Дойл, человек в голубой рубашке, который сидит за стойкой рядом с О'Брайеном, готов вам что-то рассказать, если вы купите ему пива. Получив стаканчик темного, он вспомнит, что видел Фицджеральда на раскопках.

И все равно парень в очках все отрицает! Мак-Кваер, по его мнению, выдумщик, Дойл — подлец и идиот.

Поговорите с Мак-Кваером еще раз, и он расскажет вам, что видел Фицджеральда с Пигрэмом только прошлой ночью. Мало того, он заметил, как профессор передал что-то Фицджеральду...

Пора расколоть этого парня! Загнанный в угол, Фицджеральд признается, что получил от Пигрэма сверток, который теперь должен передать человеку по имени Жак Марке. Если он не сделает этого, его убьют!

Бедный Фицджеральд! Он такой нервный, что, когда вы пробуете на него немного надавить, срывается и опрометью выбегает из бара. На улице раздается звук тормозов и глухой удар...

Мак-Кваер был свидетелем происшествия. Фицджеральда сшиб красный спортивный автомобиль. Водитель, переодетый в эльфа, затащил Шона в машину и уехал.

Как сломать насос и починить посудомоечную машину
Разворачиваясь, "феррари" сшиб крышку с коробки на стене рядом с входом в бар. Когда Стоббарт пробует повернуть маленький рычажок на устройстве под крышкой, деталька отламывается. Что ж, главное, никто не видел!

Вернитесь в забегаловку и попросите у бармена стаканчик пива. Упс! Насос неисправен. Пива сегодня не будет! (Не зря вы рычажок отломали.) Теперь хозяину придется искать квалифицированного специалиста. Кого попало он к себе в подвал не пустит!

Покажите ему удостоверение Мерлина, которое вы нашли в отеле Убу, пусть подавится! Электрик? Какое везение! Ему как раз электрик и нужен!

Перед тем как позволить вам дотронуться до бесценных насосов, хозяин проверит, что вы за мастер. А ну-ка, почините посудомоечную машину!

Нет проблем! Видите простуженного старикашку за столом справа? Дед мастерит силки для зайцев. Выкладывает проволоку, чихает, отпивает из стакана... Подойдите поближе и, пока он не смотрит, стащите заготовку!

Вставьте проволоку в штепсель посудомоечной машины. Готово, мистер Лиери!

Теперь вас пригласят спуститься в подвал. Говорят, там можно найти электрический фонарик. Батюшки, какая темнота! Едва виднеется рычаг на стене. Проберемся ощупью и повернем его. Теперь можно выйти на улицу и поднять решетку на мостовой.

В этот момент кто-то хлопает Стоббарта по плечу. Убийца Кан пришел узнать, не заметил ли кто-нибудь маленького свертка, который выронил Фицджеральд. Нет, Джордж ничего не видел! И мальчишка не видел!

Когда Кан уйдет, переведите дух, вернитесь в подвал и поднимите с пола драгоценный камень.

Замок
Ворота в замок заперты. У стены стоит телега с большущим стогом сена. Тут же развалился мужик с книжкой в руке. Сколько ни просите, залезть на сено он вам не разрешит. О вашем же здоровье беспокоится! Лучше расскажите ему о том, что произошло с Фицджеральдом.

Оказывается, этот человек дядя Шона. Он бы и рад пойти на поиски племянника (предварительно пропустив десяток рюмок в баре), только боится, что пока его не будет, какой-нибудь идиот заберется на сено и переломает себе кости. Заверьте его, что присмотрите за "опасной сельскохозяйственной конструкцией", и он удалится.

Что ж, врать вам, слава Богу, не впервой. Полезайте наверх и вставьте штуковину для открывания канализационных люков в щель между камнями. Встав на нее, вы сможете перелезть через стену.

Козел
Вход в подземелье охраняет старый мерзкий козел. Как только вы приближаетесь к лестнице, он бросается вперед и сбивает вас с ног. Что за демон! Ладно, и пострашнее звери бывают. Обманем негодяя. Когда он в очередной раз вас боднет, быстро-быстро поднимитесь, пробегите налево, схватите заржавленную деталь от плуга и перетащите ее.

Бросившись на вас, рогатый зацепится веревкой за железяку. Теперь путь в подземелье свободен!

Подземелье
Спустимся по деревянной лестнице в маленькую комнатку и оглядимся вокруг. Каменная дверь, которая, по всей видимости, ведет в подземелье, не поддается. Рядом со ступенькой на полу стоит статуэтка с пятью штырьками на задней стороне. Очевидно, раньше она висела на стене у двери: там осталось пять дырок, точно соответствующих этим штырькам. Попро-

буйте засунуть в дырки пальцы. Фантастика! Никакого результата!

Поднять статуэтку на стену не удастся: тяжела. Когда Джордж пытается сделать это, она падает на пол. Зато, поставив ее на место, он видит, что на песке остались дырки от штырьков.

Возьмите горстку гипса из пакета на столе и засыпьте дырочки в полу. Ну и что у нас получилось? Пока ничего. Надо достать воду! Вернитесь в бар и вытащите из-под руки Дойла зеленое полотенце. Спуститесь в подвал и намочите полотенце под краном.

Теперь быстренько бегите обратно ко входу в подземелье. Если будете зевать по дороге, тряпка высохнет и придется делать все заново!

Выжмите полотенце на гипс, выньте полученную застывшую форму и вставьте ее в дырки на стене. Готово! Каменная дверь отодвигается, и вы спускаетесь в темноту подземелья. Внизу на стене вы увидите надпись Monfacon и изображение повешенного человека...

Rue Jarry и Musee Crune

Остаток дня и следующую ночь Джордж провел в баре со своими новыми знакомыми, а утром вернулся в Париж. Николь узнала из газет, что профессор Пигрэм бросил работу в своем университете и отправился на очередные раскопки в Ирландию. Ладно, у нас пока дела и в Париже найдутся. Сходим-ка в музей Крюн, может быть, на этот раз нам удастся застать Лабино?

Так и есть, молодой профессор навис над витриной с экспонатами. Поболтайте с ним. Оказывается, Монфасон — это место в Париже, где были казнены тысячи тамплиеров. Расспросите Лабино о рыцарях. Этот книжный червь может много интересного рассказать!

Выведав у профессора все, что можно, навестите инспектора Россо.

Poste de Police

Сержант Му трудится за стойкой в полицейском участке. Записывает что-то в тетрадь. От него вы узнаете важную новость:



Марке, человек, которому Фицджеральд должен был передать драгоценный камень, лежит в больнице. Вызовите инспектора Россо и побеседуйте с ним.

Оказывается, инспектора отстранили от ведения дела о взрыве. Он умыл руки и знать ничего не желает ни о Плантарде, ни о Кане.

Ладно, пора навестить больного.

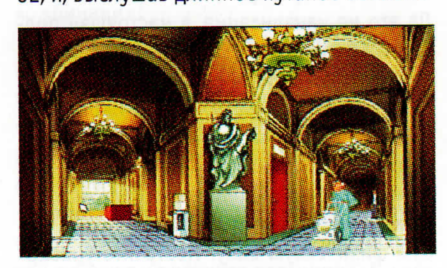
Hospital

Больничный холл сильно смахивает на оранжерею. Кругом растения в кадках, у входа стоят деревья.

Медсестра за регистрационным столом наяривает на компьютере. Когда вы просите разрешения посетить Марке, она вам наотрез отказывает. Только родственники или близкие знакомые, посторонних не пускаем! Покажите ей удостоверение электрика, авось зеленая карточка опять выручит. Так и есть. Пациент выкрикивал во сне имя Мерлин, повидать вас хотел. (Эх, знала бы она, *почему* он выкрикивал это имя!)

Недавно Марке был переведен к сестре Грэндл в палату J2. О ней девушка из регистратуры отзывается нелестно: обращается, мол, сестра с больными, как плантатор с рабами, да еще и подстилается под каждого мужчину в клинике.

Ладно, нам до их разборок дела нет. Узнайте у девушки, как добраться до палаты J2, и, выслушав длинное путаное объясне-



ние, отправляйтесь в левый коридор.

За поворотом типчик в голубой пижаме чистит огромной уборочной машиной пол. Это сумасшедший, он называет машину мистер Шайни и считает ее своим другом. Спросите у него, как пройти в палату сестры Грэндл.

Медсестра и впрямь строга. Посещения только по четвергам, да и то раз в месяц. Плевать, что вы приехали из самой Калифорнии, сегодня к больному вас никто не пустит.

Что ж, придется стать доктором. Помните красную дверь слева от того места, где стоит ненормальный с уборочной машиной? За дверью находится подсобное помещение. Чтобы в него проникнуть, надо отвлечь уборщика.

Сделайте самое страшное: отключите мистеру Шайни питание (розетка находится у автомата с водой). Безумный дядя пойдет посмотреть, в чем дело, а вы тем временем откройте подсобку и стащите оттуда белый халат.

Стоббарт, да ты настоящий доктор!

Возвращайтесь в палату J2. Сестра Грэндл попросит вас осмотреть больных и даст прибор для измерения давления.

В общем, окажется, что все пациенты люди как люди: один время от времени теряет сознание, другой уже умер... Только больной с кровати N3 доставит вам беспокойство. Толстяк заподозрил, что вы не настоящий доктор. Он хочет, чтобы у него померили давление, а Стоббарт этого делать, к сожалению, не умеет. Как только Джордж направляется к палате Марке, негодяй машет руками: эй, доктор, вы не померили мне давление!

Придется вернуться в регистратуру и обратиться к хозяину клиники Феликсу Хегинмайру, который стоит с важным видом посреди холла. На вашу удачу, светило науки примет Стоббарта за нового врача и поручит ему найти занятие для своего племянника Банни. Мальчишка только что окончил медицинскую школу и ждет не дождется, когда ему позволят посмотреть на настоящие страдания и испачкать руки в крови.

Проводите молодого человека в палату J2, отдайте ему прибор для измерения давления и попросите заняться сварливым пациентом. Теперь пора навестить Марке!

Бедняге совсем плохо! Хрипит, задыхается. Увидев, что кто-то пришел, вообще чуть не скончался. Умоляет поскорее "сделать то, зачем пришли". То бишь его прикончить. Эй, парень, расслабься! Откуда такие настроения?

Марке решил, что вы член секты мусульман-убийц (assassins), которые за что-то должны с ним расправиться. Услышав про драгоценный камень, он еще раз ошибается и принимает вас за своего: "Ах, значит, тебя послали в Лохмарн вместо меня!"

Вырисовывается интересная картина. Марке рассказывает, что нашел в Париже "тот самый" треножник и что скоро о нем позаботятся два нанятых им бандита: Флэп и Гуидо (помните ребят, которые обыскивали Джорджа у отеля Убу?).

Марке просит отвезти драгоценный камень какому-то Великому Мастеру в Англию. Кроме того, он упоминает о неком Клаузнере, уехавшем в Сирию в поисках... Старик не успевает договорить: в палату входит доктор и прогоняет Джорджа.

Стоббарт и не подозревал, что он не единственный липовый медицинский работник в клинике Хегинмайера. А ведь врач, который выпроводил его из палаты, пришел убить Марке! Отключив систему жизнеобеспечения, преступник выпрыгнул в окно и был таков.



Musee Crune. Похищение треножника

Поделившись впечатлениями с Николь, отправляйтесь в музей Крюн. Поболтайте с Лабино, спросите его о мусульманской секте и Филиппе Красивом. Теперь оглядитесь вокруг. Как-нибудь надо здесь спрятаться, чтобы опередить бандитов, которые придут за треножником.

Справа от жутковатой пирамиды с птичьей головой стоит саркофаг. Может быть, спрятаться в него? Уютное место, вот только охранник все время смотрит. Ничего. Для тех, у кого на плечах голова, охранник — не проблема!

Одно из окон в музее открывается, а в обязанности смотрителя, как известно, входит следить за тем, чтобы окна были закрыты. Воспользуйтесь этим. Откройте окошко и, пока дядечка будет занят, быстренько заберитесь в саркофаг.

Отлично, никто вас не заметил. Вскоре музей закроют, и вы останетесь один в темноте душного саркофага.

Что это за страшные звуки? Уж не бандиты ли, Флэп и Гуидо, пришли за антикварным треножником? Выберемся и посмотрим. Так и есть. Осторожно ступают, освещая музейные редкости фонариками, подходят к витрине...

Теперь у вас есть единственный шанс. Как говорится, или пан, или пропал. Если сделаете неверный шаг — и треножник не спасете, и себя погубите.

Быстренько проскочите за пирамиду с птичьей головой, раскачайте ее и обрушьте на злоумышленников!

Совершив этот замечательный подвиг, Джордж потеряет сознание (увидите отчего), и остальную часть операции выполнит вовремя подоспевшая Николь.

Как прогнать жандарма с площади Montfacon

Когда-то на площади Монфасон перевешали кучу народу, а теперь там стоят толстые умиротворенные туристы и наблюдают за



выступлением жонглера. Расслабленный пожилой жандарм за столиком попивает коньячок.

Надо бы подпортить этой компании настроение. Спросите у артиста, как ему удается так ловко обращаться с мячами. Джордж сам никогда не пробовал жонглировать, но считает, что это проще пареной репы. Если это получается у идиота в дурацком колпаке и расклешенных штанах, то у него уж и подавно получится! Бах-бах-бах — шарики попадали Стоббарту на макушку. Да, не все так просто!

Подойдите к жандарму и покажите ему красный пластмассовый нос. А, мсье клоун! Что же он сразу не надел нос, тогда бы его выступление произвело должное впечатление!

Ах, вот оно в чем дело! Хорошо. Возьмем у жонглера мячи и сделаем еще одну попытку. Итак, Джордж надевает красный нос, корчит идиотскую рожу и повторяет свой позорный номер. Публика в восторге! Оскорбленный жонглер собирает шарики и удаляется.

Теперь и жандарму здесь делать нечего. Надев фуражку, он уходит регулировать уличное движение. Молодец, Стоббарт! Умеешь людям кайф поломать!

Ух, наконец-то можно залезть в канализацию! Берем бесценный инструмент, открываем люк и спускаемся вниз.

Тайные сборища

Да это не канализация, а настоящая подземная Венеция! Уходящие вдаль галереи, стрельчатые арки, темная вода канала...

Перейдите по мосту на противоположный берег и внимательно рассмотрите три плиты под арками. Что-то там не очень разборчиво написано о тамплиерах.

Ладно, хватит глазеть, пора применить грубую физическую силу. Постучите универсальной открывалкой по правой плите. Ха-ха, да за ней пустота! Врежьте посильнее, чтобы выломать кусок камня. В проломе вы увидите механизм: несколько шестеренок и рычажок. Когда вы поворачиваете рычажок, дверь приоткрывается, но затем одна из шестеренок выпадает и механизм заедает.

Придется воспользоваться подъемником на лодке. Прицепите крючок к шестеренкам за плитой и натяните цепь... Ура, исторический памятник разрушен!

Пройдите в открывшуюся пещеру и загляните в окошко слева.

Вас ждет потрясающее зрелище. Целое сборище влиятельных мужчин и женщин, которые называют себя преемниками тамплиеров и обсуждают стратегию установления нового мирового порядка. Настоящие маньяки!

Среди сектантов вы увидите двух знакомых: нобелевского лауреата из отеля Убу и липового доктора, прикончившего Марке.

Когда общество погрузится в лодку и удалится в неизвестном направлении, спуститесь по лестнице и изучите культовый круг. Обратите внимание на каменный столб в центре.

Не теряя времени на излишние размышления, поставим треножник на столб и водрузим на него драгоценный камень. Надо же, как в кино! Свет попадает в камень и распадается на несколько лучей, которые выхватывают на внутренней стороне круга буквы: M.A.R.I.B.



Rue Jarry

От Николь Джордж узнает, что Мариб — это название городка в Сирии. Не случайно сначала Марке, а затем и нью-тамплиеры упоминали о неком Клаузнере, который отправился в Сирию в поисках загадочной линзы. Что-то Жоржи засиделся в Париже, пора попутешествовать!

Marib

Палящее солнце, дома с потрескавшимися стенами, горы фруктов на прилавках... Здравствуй, Сирия! Здравствуй, Мариб! Из нескольких человек, которых вы увидите на базарной площади, по-английски разговаривают только трое. Да и то двое из них — американские туристы.

Самый образованный человек в Марибе (а может быть, и во всей Сирии) — Ниджо, мальчик лет двенадцати, который стоит у прилавка с мелочным товаром. Побеседуйте с этим умным и прогрессивным молодым человеком!

Гармоничность натуры Ниджо подтверждается еще и тем фактом, что он больше всего на свете обожает круглую форму. Любой шар вызывает у него экстаз. Этим пристрастием вундеркинда нам еще предстоит воспользоваться, а пока покажите ему мячик, забытый жонглером на площади Монфасон. О, круглое чудо, о сферическое наслаждение, о шарообразный восторг!.. Да, все гении немного психи!

Побеседовав с чудо-ребенком, можно подойти к американцам, правда, пока они вам ничего ценного не расскажут. Побродите по рынку и поднимитесь по лестнице рядом со столиком торговца кебабом.

Клуб Аламат

На верхней площадке вы обнаружите шатер с коврами. Скажите, ковер посередине вам ничего не напоминает? Если нет, взгляните на спичечный коробок, который вы нашли в штанах Кана. Какой похожий орнамент! Покажите коробок немногословному арабу и проследуйте в клуб Аламат.

Кроме хозяина вы встретите в клубе все-

го одного человека. Это Ултар, местный таксист и большой болтун. Всем предлагает прокатиться на своем армейском грузовике. Хозяин, в отличие от него, вообще не разговаривает (проспорил кому-то язык).

Поговорите с водителем и покажите ему фотографию Кана. Ултар знает его! Кан только вчера был здесь и спрашивал о каком-то Стобби (убийца уже вычислил Джорджа!), а потом отправился вслед за Клаузнером, которого Ултар за неделю до того отвез на гору Голова быка.

Таксист готов и вас туда отвезти (всего 10–60 миль от города!), только за это придется выложить 50 зеленых. Денег у Стоббарта нет, так что вам предстоит придумать, где раздобыть столь значительную сумму.

Возвращение щетки законному владельцу

Ненадолго отвлечемся от этой важной проблемы и сходим в клубный туалет. Досадно! Дверь в уборную заперта и на ней висит надпись на непонятном арабском языке. Спросите у таксиста, он вам переведет: "Туалет будет закрыт, пока щетка не вернется на свое место!" Что это значит?

Оказывается, хозяин клуба приобрел новую щетку для своего сортира, а ее в первый же день кто-то утащил. Вспыльчивый спорщик посоветовал посетителям запастись терпением и запер уборную. Ну и дела!

Кажется, больше Стоббарту здесь делать нечего. Покиньте клуб и спуститесь на базарную площадь.

Еще раз обратите внимание на торговца кебабом. Господи, чем он смахивает мух со своей зловонной стряпни? Это же и есть унитазная щетка!

Попробуйте заговорить с вором. Бесполезно! Все, что он может сказать, это: "Кебаб, кебаб! Купи кебаб!"

Надо бы как-нибудь незаметно забрать у него клубное имущество. Но как? Обратимся за советом к Ниджо. В обмен на жонглерский мяч вундеркинд посоветует, как можно обмануть продавца. Достаточно просто произнести одну-единственную фразу: "Ил акл калб". И все! Кебабщик будет настолько польщен, что выполнит любую нашу просьбу!

Что ж, попробуем. Как только Стоббарт произносит загадочные слова, торговец преображается. Хватает огромный нож и бросается на Джорджа. Американцу едва удается унести ноги!

Пойдем разбираться с маленьким негодяем. Это ж надо было так нас подставить! Эй, чудо-ребенок! Ты что, с ума сошел?

В ответ на вашу брань Ниджо протягивает туалетную щетку. Цель оправдывает средства, сэр!

Ладно, не убивать же его! Остается отправиться в Аламат и вернуть ценный предмет владельцу. Взяв у благодарного хозяина ключи, отправимся в уборную.

Небольшой разгром за наши благодеяния. Сначала отопрем коробку на стене у входа и вынем оттуда полотенце. Замечательно. Теперь на всякий случай снимем цепочку для спуска воды. Отлично.

Поддельная статуэтка

Можно вернуться на базарную площадь и посмотреть, чем занимается Ниджо.

Как трогательно! Мальчик играет в мяч: кидает его об дверь и ловит, кидает и ловит. Джорджу не впервой нарушать идиллию. Видите ободранную кошку на прилавке? Погладьте ее. Когда животное перепрыгнет на полку с мелочным товаром, нажмите на звонок в левом углу прилавка.

Дверь открывается, и показывается голова отца Ниджо. Мячик улетает на полку, кошка шарахается в сторону и задевает гипсовую статуэтку. Фигурка падает, и у нее отламываются ручки. Превосходная комбинация!

Теперь можно загнать статуэтку американцам! Нет, подождите. За гипс вам $50 никто не даст. Сначала вещицу надо привести в должный вид. Возьмите испачканную в гриме тряпку и натрите произведение искусства!

Вот теперь готово: статуэтка выглядит как каменная. Покажите ее фотографу в желтой рубашке и получите полтинник. Вы его честно заработали!

Ремень вентилятора

Теперь можно отправиться на поиски Клаузнера. Поднимитесь в клуб, отдайте Ултару деньги и проследуйте за ним к машине.

Какое несчастье, у армейского грузовика полетел ремень вентилятора! Слава Богу, мы запаслись полотенцем. Отдайте его водителю, и он быстренько смастерит ремень.

Голова быка

И вот вы прибыли на место. Остается немного: не разбившись, спуститься на плато. Отломаем веточку от деревца, привяжем к ней полотенце и укрепим полученное приспособление в щели у края скалы. Теперь можно потихонечку слезть вниз.

Слева на плато вы обнаружите плохо замаскированную каменную дверь, а рядом с ней — маленькую нишу, внутри которой нащупывается колечко.

Пройдя в открывшуюся пещеру, вы найдете труп Клаузнера. Интересно, отчего он умер? Неожиданно раздается грохот закрывающейся двери. А, ясно отчего...

Что теперь остается Джорджу? Только обыскать мертвеца! Зажмем нос и аккуратно вытащим из кармана его одежды линзу. Отлично, за этим мы и приехали! Теперь бы еще обратно вернуться!

Осмотрим место нашего заключения. Слева от трупа находится плита с надписью на латыни. Справа — каменная голова с тремя отвратительными лицами.

Рассмотрите все (включая Клаузнера) и вы услышите, что дверь в пещеру открывается вновь. Джордж перепугался до полусмерти. Это Ултар пришел вслед за ним! Сейчас и он попадет в ловушку!

Не тут-то было, Жоржи! На пороге с пистолетом в руке стоит человек в сиреневом костюме. Ты, Кан?!

Теперь вам предстоит продемонстрировать свою мужественность. Если поведете себя как трус или сглупите, смерти вам не миновать!

Разговаривайте с Каном вежливо, но с достоинством. Слишком сильно не завирайтесь, когда предложат умереть — с достоинством согласитесь. Из уважения к такому поведению убийца захочет пожать Джорджу руку.

В этот момент вам и представится замечательный шанс спасти собственную шкуру. Быстренько возьмите в руку электрошок и, когда Кан упадет, сиганите с плато в грузовик Ултара.

Musee Crune

Пока вы были в Сирии, Лабино заходил к Николь посмотреть на пергаментный свиток. Отправляйтесь в музей Crune и узнайте, что молодой профессор думает по поводу вашей находки.

Единственное, в чем Андре уверен, так это в том, что изображенный на свитке рыцарь — испанец. По гербу он даже распознал род, к которому принадлежал воин: де Васкончелос.

Ну вот, не успел Джордж вернуться из Сирии, как ему уже надо уезжать в Испанию. Что за жизнь!

Villa de Vasconcellos

Садовник, поливающий газон у особняка престарелой графини (последней представительницы рода де Васкончелос), самый несговорчивый тип из всех, кого Стоббарту довелось встретить за последнее время. Старик отказывается отвечать на любые вопросы и обещает скормить вас собакам, если вы переступите порог дома.

Как же Джорджу надоели эти угрозы!

Как проникнуть в покои графини

Подойдите к пристройке, из которой выходит поливочный шланг, и нацепите на основание шланга прибор для измерения

давления. Всякой вещи свое место!

Когда садовник пойдет в дом, чтобы проверить, почему перестала течь вода, последуйте за ним. Если сразу рвануть по лестнице, старикашка вас обязательно поймает, так



что сверните сначала в проход с решеткой (там живут собаки, которым вас обещали скормить).

Когда псы залают, спрячьтесь за рыцарские доспехи. Садовник пройдет мимо вас в питомник, а вы сможете подняться к графине.

Семейные тайны

Глубоко задумавшись, старая женщина сидит за набором шахмат. Увидев Стоббарта, она в изумлении вскакивает. Что это значит? Как вы посмели!..

Джордж быстренько объясняет, в чем дело: серия убийств, тамплиеры, свиток, в котором упоминаются де Васкончелос... В имении должен быть спрятан какой-то



важный секрет! Наконец графиня позволяет ему сесть.

Необходимо найти что-то средневековое, что могло бы иметь отношение к ордену. Средневековое? Пожалуйста, хотя бы этот набор шахмат, в котором не хватает одной фигурки...

Любопытный набор, но у графини есть кое-что поинтересней. Склеп тринадцатого века с гробницами тамплиеров из рода де Васкончелос!

На аналое лежит раскрытая Библия. Под ней вы обнаружите составленную из квадратных стеклышек поверхность, напоминающую шахматную доску...

Поделитесь своей догадкой с графиней. Посмотрите, как преобразилась старая женщина! Еще бы! С самого детства смотрела она на эту доску и на эти шахматы, и ни разу не пришло ей в голову, что это самая обыкновенная головоломка!

Лопез! Брось шланг! Сейчас же неси сюда старые шахматы!

Пока садовник выполняет поручение хозяйки, расспросите графиню об исчезновении Дона Карлоса (шестого тамплиера из рода де Васкончелос) и его детей.

Шахматная головоломка

Белые фигурки следует расположить так, чтобы им не угрожали красные: король должен стоять между двумя красными конями (четвертая клетка сверху), тура на первой клетке, а конь — на третьей.

И вот задача решена. В стене открывается ниша, в глубине которой виднеется загадочная супница. Никак святой Грааль?! Нет, всего лишь чаша для причастия!

Пообещав графине найти могилу Дона Карлоса и прихватив с собой чашу, Джордж возвращается в Париж.

Где ты, Дон Карлос?

Загляните в храм на площади Монфасон. Тихий как дитя священник трудолюбиво натирает подсвечник. Дайте ему чашу, пусть и ее натрет, а сами тем временем изучите статую



рыцаря напротив витражного окна. Как через подзорную трубу, посмотрите через свиток в руке рыцаря. Милая картинка. Теперь вставьте в свиток линзу. Вместо благостного юноши перед вами появился горящий на костре тамплиер. Ничего себе!

Священнику удалось распознать герб на чаше. Такого же пегаса он видел на гробнице в дальнем углу церкви, у окна. Посмотрим...

Точно! На гробнице — герб семьи де Васкончелос. Вот где покоится тело Дона Карлоса!

Musee Crune

Загляните в музей. У Лабино есть для вас замечательная новость. При реконструкции здания одного из парижских технических институтов была найдена статуя Бафомета. (Помните каменную голову с тремя лицами в Сирии?)

Бафомет — божество, в поклонении которому инквизиция обвинила тамплиеров. Значит, культ существует!

Site de Baphomet

У ворот института бездельничает еще один представитель славного парижского пролетариата. Замечательный человек, истинный философ. Беседа с ним принесет вам массу удовольствия.

Зайдите за ворота и спуститесь по лестнице вниз. Вход к месту раскопок преграждает бравый охранник в форме цвета баклажана. Придется опять прибегать ко всяким хитростям.

Справа в конце коридора находится дверь с надписью "туалет". Попробуйте открыть ее. А, черт, знакомое чувство! Кругом одни закрытые сортиры!

Обратитесь к охраннику и сошлитесь на нужду. Никаких проблем. Добрый человек дает вам связку ключей.

Зайдите в туалет и отыщите кусок мыла в раковине. Вам предстоит выполнить еще одно творческое задание. Возьмите ключик и вдавите его в мыло. Засыпьте полученную форму гипсом, намочите и подсушите.

Что у вас получилось? Белый, шершавый и ни на что не похожий гипсовый ключ! Продолжим эксперимент.

Покиньте уборную, отдайте связку ключей охраннику и выйдите на улицу. Попробуйте окунуть гипсовую заготовку в ведерко с краской, которое висит рядом с рабочим. Конечно, он с вами краской не поделится, но важно попробовать!

Вернитесь в подвал и позвоните Николь. Посвятив ее в свой хитрый план, сходите за рабочим и вызовите его к телефону. Бездельник удалится болтать с вашей возлюбленной, а ведерко тем временем останется без присмотра.

Спросите позволения еще раз попользоваться удобствами, зайдите в уборную и подмените ключ на связке. Осталось немного. Единственная проблема, новый ключ так и остался гипсовым *на ощупь*. Ничего, мы и это исправим.

Обратите внимание на термостат, расположенный над батареей в коридоре. Поговорите насчет него с охранником, а затем отключите тепло. Да так и замерзнуть недолго! Когда страж наденет перчатки, отдайте ему связку с фальшивым ключом.

Теперь остается только выгнать посторонних из помещения. Позвоните Николь еще раз и договоритесь, чтобы она перезвонила и попросила к телефону рабочего. Трубку снимет охранник и ему придется выйти на улицу. Вперед, путь свободен!

А вот и статуя Бафомета, такая же, как в пещере на плато. На полу рядом со статуей — узор из мозаики, сходящийся в одной точке. Попробуйте ради интереса поставить на это место чашу.

Ну и ну! В посудине отражается изображение церкви!

Villa de Vasconcellos

Как честный человек, Джордж должен вернуть чашу графине. Кстати, Лопез к нему относится теперь совсем иначе: с почтением и любовью.

Расскажите графине о ссылках на стихи из Библии, которые вы обнаружили на гробнице Дона Карлоса. Надо бы посмотреть, что это за стихи. К сожалению, Библии под рукой не оказывается, так что придется сходить за ней в склеп. По дороге захватите зеркало из комнатки внизу у лестницы.

Каменный ключ

В склепе вас ждет еще одно важное дело: нужно растопить висящую под потолком свечу. Для начала закройте с помощью шеста окно, чтобы не слишком поддувало, затем привяжите к концу шеста грязный



платок, подожгите его от маленькой свечки и запалите свечу под потолком.

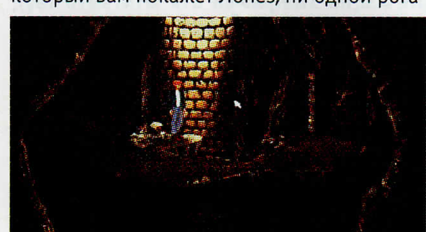
Сделанная из какого-то неведомого материала, свеча через пару минут полностью сгорит и из нее выпадет каменный предмет, напоминающий по форме ключ.

Вернитесь к графине и прочитайте интересовавшие вас стихи из Библии. В тексте говорится о каком-то колодце, а также о льве и единороге. Что касается колодца, то об этом лучше спросить у Лопеза...

Дети Дона Карлоса

Покажите старой женщине каменный ключ, а затем отправляйтесь к садовнику. Где поблизости может находиться колодец Лопез, к сожалению, не знает, зато он знает, как с помощью рогатины из орешника можно найти подземный источник.

Орешник в усадьбе растет, однако на том, который вам покажет Лопез, ни одной рога-



тины нет. Придется поискать в другом месте. Пройдите к углу дома. Рядом с пристройкой растет еще одно дерево, а на нем — как раз такая рогатина, которая вам нужна.

Покажите находку садовнику, и он научит вас пользоваться этим приспособлением.

Через некоторое время вы найдете... консервную банку, наполненную водой. Когда Лопез выкидывает бесполезный предмет, раздается очень странный звук, как будто банка упала глубоко-глубоко...

Спустившись в колодец, подойдите к каменной голове льва с открытой пастью и поверните один из клыков. Как только вы услышите грохот падающих камней, быстренько отскочите назад.

Теперь, чтобы рассмотреть открывшуюся стену, придется посветить зеркалом с противоположной стороны колодца. Да это же не стена, а дверь! Открыв ее каменным ключом, вы обнаружите комнату со скелетами детей Дона Карлоса и потерянной шахматной фигуркой.

Rue Jarry

В апартаментах Николь вы встретите своего эрудированного соперника — Андре Лабино.

А все-таки без профессора вам никуда! Смотрите, как быстро вы с его помощью выяснили цель следующей экспедиции. Сопоставив имеющиеся факты (цитату из Цезаря, найденную на плите в Сирии, отражение церкви в чаше де Васкончелос и т.д.) компания решила отправиться в Боннекберн. Вперед, в последнее путешествие!

Bannockburn

Друзья оказываются в одном купе с милой пожилой женщиной.

Поговорите с ней и с Николь, а затем попробуйте выйти в коридор. Вздорная журналистка вас задержит: чего тебе не сидится на месте, Джордж!

Пока вы будете объяснять девушке, что



вам необходимо прогуляться, в купе войдет контролер.

Лицо контролера кажется Стоббарту знакомым, однако он не может вспомнить, где его раньше видел...

Покиньте купе и пройдите в следующий вагон по ходу поезда. О, старый знакомый! Бандит Гуидо!

Неожиданно Джордж вспоминает, где ему доводилось встречать контролера. Это же липовый доктор, который убил Марке!

Вернувшись в свое купе, вы обнаружите, что опоздали: ни Николь, ни пожилой леди здесь уже нет.

Пройдите к соседям слева и поведайте свои беды мужичку в полосатой майке. Никаких проблем, они с приятелем ветераны! Если что, помогут!..

Откройте окно и выберитесь на крышу. Не ходите налево к дугам! Пройдите направо, спуститесь по лестнице и откройте решетчатую дверь...

Надо же, вы попали в самую гущу событий! Флэп борется с Каном ("бабушкой" из вашего купе), липовый контролер размахивает пистолетом, а Николь стоит привязанная у пожарного щита.

Через мгновение Кан ухитрится выкинуть толстяка в распахнутую дверь. Убийца Марке стреляет в него.

Теперь ваша очередь действовать. Быстренько дерните за стоп-кран рядом с дверью.



Поезд затормозил, "контролер" получил ящиком по макушке и потерял сознание.

Побеседуйте с Каном, своим бывшим врагом, а ныне другом и братом. Он тоже пытался расстроить планы нью-тамплиеров, а значит, вы играли в одной команде!

Когда Кан скончается, попробуйте выйти в дверь слева. Николь напомнит вам, чтобы вы ее развязали.

Уничтожение Бафомета

По дороге, ведущей через кладбище, вы доберетесь до полуразрушенной церкви. Войдите внутрь и, пока Николь будет рассматривать письмена на двери, поройтесь в куче мусора.

Сначала вы найдете слегка поврежденную глиняную трубку, затем позеленевшую от времени монетку, после этого шестеренку и, наконец, самый бесполезный предмет: пластмассовый колпачок.

В дальнем углу стоит часть подъемного механизма. Поверните на нем ручку. Когда она отломится, выньте из механизма еще одну шестеренку.

Теперь выполните невероятное по своей дикости действие: вставьте шестеренки в глаза статуи демона у двери и воткните ему в рот ручку. Поверните...

Пройдите в церковь и понаблюдайте за нью-тамплиерами. (Кстати, среди монахов вы узнаете своего старого знакомого — инспектора Россо).

Когда вам представится такая возможность, снимите со стены факел и швырните его на кучу пороха, оставшегося в церкви бог знает с какой войны.

Смотрите, какой "бах!" получился!





THEME HOSPITAL

Модернист

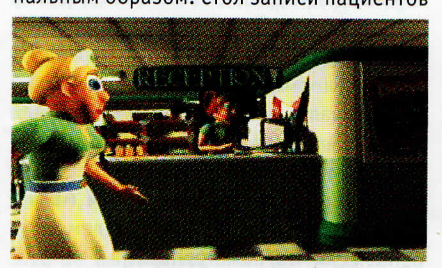
СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

Стратегическая игра — вещь загадочная и своеобразная. Это не квест, где есть четкая сюжетная линия, которая определяет весь ход событий, и не action, где сюжет почти отсутствует. Здесь нельзя дать четких инструкций вроде: "Пойди к портрету доктора Родерика Глоссета, поскреби позолоту в левом верхнем углу рамы и прочитай проявившиеся загадочные письмена". В стратегических играх такое просто не сработает. Так что же делать? Выбирайте собственную тактику, и если она будет комплексной и последовательной, то успех придет сам собой. Главное для прохождения Theme Hospital — это понять, что здесь к чему, разобраться в назначении кабинетов и выяснить, что делать в экстремальных ситуациях, таких как эпидемии или нашествия крыс. Предлагаемые методические рекомендации содержат самую разнообразную информацию, которая может оказаться весьма полезной при выработке вами генеральной стратегии. Знание — ключ к успеху!



Регистратура (Reception)

Театр начинается с вешалки, а госпиталь — с регистратуры. Не забывайте о том, что приемная — это лицо клиники. Для того, чтобы новые пациенты с первых же минут прониклись доверием к вашему медицинскому учреждению, постарайтесь распланировать регистратуру наиболее функциональным образом. Стол записи пациентов



надо установить недалеко от входа, лучше всего — в трех-четырех квадратах от главной двери. В пространстве между столом и дверью следует поставить несколько скамеек, а с боков от стойки регистратуры неплохо было бы разместить пару фикусов. Теперь настала очередь взять на работу первого сотрудника вашей больницы — достаточно любезную и расторопную секретаршу. Конечно, любезность и расторопность оплачиваются дополнительно, но денег у вас пока предостаточно, и лишние 15 долларов в месяц особой роли не сыграют. А если вы еще и не поскупитесь на аппарат по продаже прохладительных напитков, то комфорт ваших посетителей будет близок к абсолютному.

Кабинет терапевта (GP's Office)

Вы уже обустроили приемную и усадили секретаршу за стойку регистратуры? Прекрасно, теперь можно приниматься за кабинет терапевта. Это — базовый элемент вашей больницы, основа основ и начало начал, ведь именно здесь проводится диагностика и лечение большинства легких заболеваний. По мере расширения клиники и увеличения числа больных, вам при-



дется построить еще несколько таких кабинетов. Имейте в виду, что в каждой из комнат всегда должно находиться по врачу. Наиболее рациональным будет взять на работу одного очень хорошего терапевта с высокой зарплатой и пару докторов более низкого класса, чьи оклады будут несколько скромнее. В этом случае, как показывает опыт, и пациенты остаются довольны лечением, и расходы на выплату заработной платы терапевтам ограничиваются довольно приемлемой суммой.

Кабинет общей диагностики (General Diagnosis Room)

В самом начале игры этот кабинет будет вам весьма полезен. Пока в вашей клинике еще нет высокотехнологичного оборудования вроде рентгена, кабинет общей



диагностики будет необходим для выявления широкого круга заболеваний. Следует отметить, что на первых порах это будет служить весьма ощутимым источником дохода. Однако с появлением специализированных диагностических служб потребность в этом кабинете отпадает, поэтому планируйте его постройку с учетом довольно скорого сноса.

Палата (Ward)

В этом месте пациентов готовят к операции, кроме того, здесь может быть произведено диагностирование ряда основных заболеваний. Для того, чтобы подготовка больных к оперативному вмешательству была проведена без сучка и задоринки, вы должны разместить палату по возможности ближе к операционной. Особое внимание следует обратить на то, чтобы в этой комнате всегда присутствовала медицинская сестра. Если она, не дай бог, уволится, а вы этого не заметите, то последствия могут быть фатальными. И не бойтесь излишней скученности пациентов, ставьте такое количество кроватей, какое только может уместиться в пределах палаты. Больные не будут возмущаться, поверьте, им не до этого...

Кабинет психиатра (Psychiatric Room)

Любая уважающая себя больница обязана иметь в своем штате психиатра. Кабинет этого врача должен находиться в ти-



хом, спокойном месте, где было бы много окон, зелени и автоматов с прохладительными напитками. По соседству разместите какие-нибудь мирные службы, например кардиографию или терапию. Пациенты не одобрят, если поблизости от кабинета психиатра будет расположено что-нибудь патологическое, вроде аппарата по уменьшению голов, так что будьте внимательны. Не забудьте, что у врача обязательно должен быть диплом психиатра, иначе потом вы будете долго удивляться скудно-



сти доходов вашей больницы. Однако, если вы все сделаете правильно, это отделение будет приносить вам существенную прибыль.

Кардиографический кабинет (Cardiogram)

Этот кабинет служит для диагностики широкого спектра заболеваний. Если вы хотите, чтобы кардиографическое отделение больницы могло полноценно функционировать, вам придется поместить туда врача-специалиста, а также ежемесячно выплачивать дополнительные суммы на профилактический осмотр оборудования. Это потребует ощутимых финансовых вливаний, так что подумайте, так ли это вам необходимо. Впрочем, если вы не испытываете денежных затруднений, то этот кабинет в любом случае не будет лишним.

Рентген (X-Ray)

Еще один прибор для проведения обследований. Несмотря на кажущуюся примитивность, рентгеновский кабинет может быть полезен как сам по себе, так и в качестве отличного дополнения к другим методам диагностики. Особенно высокая точность в определении характера заболевания достигается путем комбинирования рентгенологического исследования с анализами крови. Для обслуживания этого непростого устройства необходим врач, однако для подобного рода работы ему не нужен какой-либо специальный диплом, так что затраты на содержание этого отделения вряд ли будут для вас обременительны.

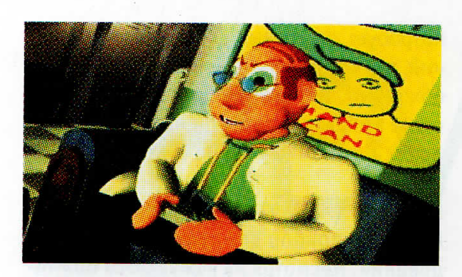
Сканер (Scanner)

Вещь настолько же полезная, насколько живописная. Сканер позволяет диагностировать самые различные болезни на начальных стадиях, при этом процесс сканнирования выглядит на редкость зрелищно. Исключительно высокотехнологичный аппарат, очень эффективный и очень дорогой. Для того, чтобы сканер работал без сбоев, к нему необходимо приставить дипломированного врача, к тому же эксплуатация этого устройства обходится весьма недешево. Но это мелочи, как только у вас появится возможность купить его, сделайте это, уверяю, что затраты окупятся довольно быстро.

Установка для исследования крови (Blood Machine)

Этот прибор уступает сканеру во внешней эффектности, однако по своим функциональным возможностям такая установка опережает многие диагностические аппараты, в том числе и пресловутый сканер. Анализ крови представляет собой базовое исследование, которое помогает распознать великое множество болезней с крайне высокой степенью точности. К тому же,





эта установка стоит сравнительно недорого, и, хотя для присмотра за ней необходим врач-специалист, окупает себя весьма быстро. Отличная замена для кабинета общей диагностики.

Ультра-сканер (Ultra Scanner)

Это — лучшее диагностическое устройство из всех, которые только могут быть установлены в вашей больнице. Ультра-сканер быстро и точно установит причину любой болезни, чем, соответственно, может существенно поправить бюджет вашей клиники. Да, он очень дорог, для его обслуживания необходим высокооплачиваемый специалист, а накладные расходы на его содержание превышают все разумные пределы, однако игра стоит свеч. Ультра-сканер является необходимым атрибутом любой крупной клиники. Тем не менее, имейте в виду, что это устройство не относится к разряду базовых, поэтому подождите с его установкой до того момента, когда ваша больница станет по-настоящему стабильным и прибыльным предприятием.

Аптека (Pharmacy)

Одно из важнейших подразделений больницы. Именно благодаря наличию аптеки становится возможным одновременное лечение множества тяжелых больных. Она бывает особенно необходима во время эпидемий, когда наличие большого количества лекарств является основополагающим условием победы над заразой. Совет от разработчиков игры: лучшая медсестра вашего госпиталя должна работать именно в аптеке. Не жалейте средств на развитие фармацевтических лабораторий, и результаты не заставят себя ждать.

Операционная (Operating Theatre)

Вот оно, сердце больницы. Разместите операционный кабинет вблизи палат, наймите двух, а лучше трех опытных хирургов, — и отделение будет работать, как часы. Учтите, что хирурги очень быстро устают от своей утомительной работы, так что не стоит располагать операционную слишком уж далеко от комнаты отдыха.

Установка для уменьшения головы (Inflation Room)

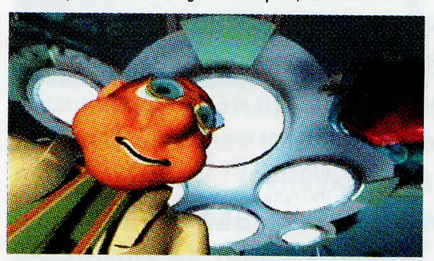
Очень высокотехнологичный аппарат для лечения специфической болезни, выражающейся в катастрофическом увеличении головы. Учтите, что для обслуживания этой установки необходим дипломированный специалист.

Служба восстановления волос (Hair Restoration)

Очень важное и весьма прибыльное отделение больницы. Что не сделаешь ради эстетики! За восстановление бесполезного атавизма, каким являются волосы, люди готовы платить сумасшедшие деньги, так что позаботьтесь о том, чтобы квалификация врача, проводящего эту операцию, не вызывала никаких сомнений.

Кабинет для подрезания языка (Slack Tongue Clinic)

Этот кабинет представляет собой операционную, в которой проводится подрезание излишне длинных языков. Процедура элементарная, поэтому весь процесс занимает



всего несколько секунд. Подрезание языка стоит недорого, зато от желающих нет отбоя, так что в этом случае количество перерастает в качество и, при наличии толкового хирурга, эта операция может приносить неплохую прибыль.

Служба дезактивации (Decontamination)

В этом помещении содержатся и лечатся от лучевой болезни несчастные жертвы открытий Марии Кюри и Эрнеста Резерфорда. Служба дезактивации размещается в огромной комнате, на середине которой стоит агрегат, чей дизайн наводит на мысли об известной картине футуриста Франсиса Пикабии "Дитя-карбюратор". Этот кабинет становится действительно необходимым, когда ваша больница превращается в большую и многопрофильную клинику, так что в начале игры вполне можно обойтись и без него.

Кабинет для лечения DNA-синдрома (DNA Fixer)

Здесь лечат одну из самых неприятных болезней. Для того, чтобы вы представляли себе всю опасность этого заболевания, скажу, что прекрасное описание клинической картины DNA-синдрома дается в известном сериале "Чужие". Случай не из легких, однако если операция приведет к выздоровлению пациента, то ваша больница получит весьма существенную прибыль.

Сгуститель желе (Jelly Vat)

Данное устройство служит для лечения страшной болезни под названием jellyitis. Пациент, страдающий этой болезнью, становится похож на (б-р-рр...) бесформенный сгусток желе. Недуг, известный с давних времен, — о чем-то подобном писал еще Эдгар По. До последнего времени jellyitis считался неизлечимым, однако современные технологии творят чудеса. Изобретение Сгустителя желе совершило переворот в медицине, и ваш госпиталь обязательно должен купить этот модный агрегат.

Туалеты (Toilets)

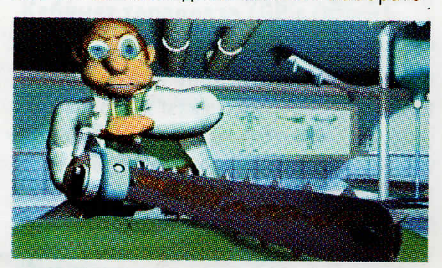
Ну что можно о них сказать... Они нужны — это бесспорно. В игре Theme Hospital есть одна четкая закономерность, выведенная опытным путем: чем больше в больнице аппаратов, которые за никелевую монетку извлекают из своих недр запотевшую баночку с холодным напитком, тем активнее пациенты волнуются по поводу очереди в туалет, так что не поскупитесь и установите две-три кабинки в разных концах здания. Это, безусловно, повлияет на рейтинг вашей больницы самым положительным образом.

Комната отдыха (Staff Room)

Врачи — тоже люди. Долгие часы, проведенные за операционным столом или аппаратом для выращивания волос, выбивают из колеи даже самых выносливых. Постарайтесь создать своему персоналу наиболее благоприятные условия для отдыха, помните, что именно от врачей-специалистов зависит благосостояние вашей больницы. Проверьте, чтобы в комнате отдыха было достаточно диванов, не забудьте установить стол для игры в бильярд, обязательно побеспокойтесь о телевизоре и (конечно же!) о видеоиграх. Все это стоит недешево, однако ради опыта попробуйте ненадолго прикрыть комнату отдыха в какой-нибудь напряженный момент, например, во время эпидемии. Почувствовали разницу?

Исследовательская лаборатория (Research Room)

Вот он, двигатель прогресса. Больница, лишенная исследовательской лаборато-



рии, не имеет будущего. Обязательно постройте это отделение, иначе конкуренты скоро оставят вас за кормой. Для нормального функционирования лаборатории достаточно определить туда двух врачей, имеющих исследовательские навыки. Со временем у вас появляется возможность приобрести дополнительное оборудование — компьютер и электронный микроскоп. Эти устройства стоит закупить при первом же удобном случае, потому что они существенно ускоряют исследовательский процесс.

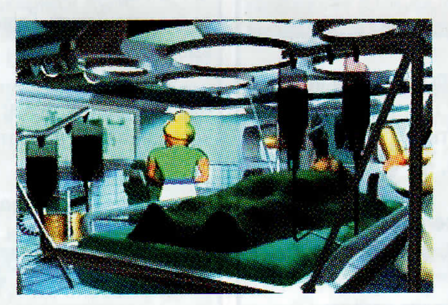
Учебный класс (Training Room)

Класс предназначен для обучения вчерашних выпускников медицинских колледжей всем хитростям врачебной практики. Для того, чтобы этот исключительно важный кабинет не простаивал, возьмите на работу опытного консультанта, который сможет преподавать медицинскую науку пяти-шести ординаторам одновременно. Весьма желательно, чтобы консультант обладал сразу несколькими дипломами (идеальный вариант: хирург, психиатр и исследователь), однако опыт показывает, что такие варианты встречаются крайне редко. Учтите — чем больше народу будет учиться в одном классе, тем медленнее будет идти педагогический процесс. Не забудьте позаботиться о скелетах и книжных шкафах, отсутствие которых сказывается на качестве обучения самым негативным образом.

Что делать, если:

В больнице вспыхнула эпидемия

Наймите как можно больше уборщиков. Чем чище ваша клиника, тем меньше вероятность возникновения массовых заболеваний. Аптеку размещайте недалеко от кабинета те-



рапевта, ведь именно в терапии происходит диагностика особо заразных болезней. Основной метод борьбы с такими заболеваниями — это медикаменты, так что в случае возникновения эпидемии немедленно возьмите на работу еще пару фармацевтов и несколько медицинских сестер.

Больных регулярно тошнит, а уборщики ничего не убирают!!!

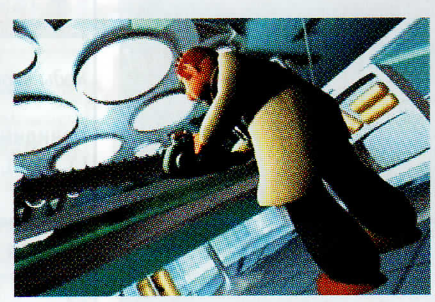
Тупиковая ситуация. Ничего не поделаешь, ведь методов прямого давления на персонал у вас нет. А больные ропщут, да и самому как-то неприятно. В данном случае можно порекомендовать радикальный способ: последствия антиобщественного поведения пациентов можно надежно скрыть, поставив на это место скамейку. И инфраструктура налаживается, и требования эстетики вроде соблюдены. А главное — все довольны.

Мою больницу собираются посетить очень важные персоны

Замечательно. Если ваш госпиталь не является полным и законченным гадюшником, то вы вполне можете рассчитывать на получение неплохого пожертвования. Но если ваши дела идут совсем худо, то с VIP'ами лучше не встречаться — себе дороже.

Госпиталь заполонен крысами!

Уничтожайте их. И чем скорее вы это

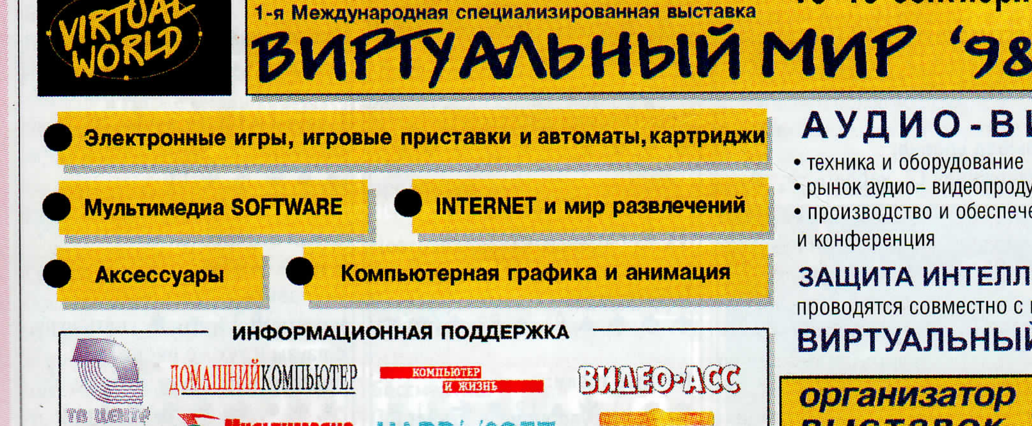


сделаете, тем меньше вероятность возникновения эпидемии. К тому же, вам могут присудить специальный приз за интенсивные санитарные мероприятия и в конце игры порадовать дополнительным бонусом. Да, кстати, не забывайте убирать тушки убитых животных, или же вам снова придется ознакомиться с рекомендациями на тему "Больных регулярно тошнит, а уборщики ничего не убирают!!!"

Персонал требует повышения окладов

Просто найдите в меню опцию Staff rest level и доведите ее значение до 60%. Больше они ничего требовать не будут. А в большие и пустые помещения стоит поставить несколько скамеек, иначе уборщики будут жаловаться на сквозняк и на этом основании требовать прибавки к жалованью.





Audio Video '98

1-я Международная специализированная выставка

АУДИО-ВИДЕОБИЗНЕС '98

• техника и оборудование
• рынок аудио– видеопродукции, лицензирование, информация и реклама
• производство и обеспечение
и конференция

ЗАЩИТА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

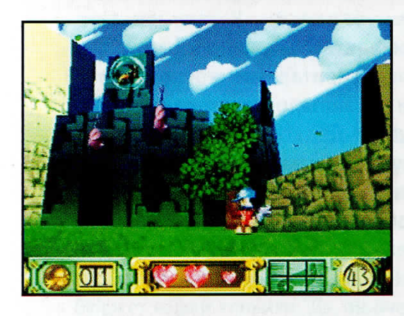
проводятся совместно с выставкой

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР '98

организатор выставок «ЭКСПОСИНТЕЗ»

тел: (095) 951 3097; тел/факс 953 3266













Critical Depth

Коды вводятся во время игры

Невидимость:
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →

Бесконечное оружие:
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓

Сброс грузового отсека:
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↑

Четерехкратное усиление оружия:
R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓

Оглушающий выстрел :
Удерживая R2, набрать →, ←, ↑

Глубинная подзарядка:
Удерживая R2, набрать ←, →, ↑

Ландшафтные мины:
Удерживая R2, набрать ←, →, ↓

Fighting Force

Коды вводятся в главном меню

Вход в Cheat Menu:
←, ■, L1, R2
В меню Options можно выбрать неуязвимость и уровень.

Gex: Enter The Gecko

Коды вводятся после паузы в игре, курсор установлен на Exit

Неограниченное количество жизней:
Удерживая L2, набрать ↑, ↑, →, ↓, ▲, ↓

Бессмертие:
Удерживая L2, набрать ←, →, ▲, ↓, →, ←

Выбор уровня:
Удерживая L2, набрать →, →,



←, →, ▲, ↓, →
после чего нажать Select и выбрать уровень

Высказывания Gex'a:
Удерживая L2, набрать ▲, ←, ●, ↑, ↓, Select

Rambling Gex:
Удерживая L2, набрать ↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓

Статистика прохождения уровней:
Удерживая L2, набрать →, ▲, →, ←, ▲, ✖
В игре вернуться в Media Dimension, нажать Select, чтобы посмотреть статистику, или ■, чтобы узнать лучшее время

Все бонусы:
R1, R2, ✖, L2, ■, ✖, ■, R2, R2, R2, ✖, L2, ■, ✖, R2, ■, L2, R2, ✖, L2, ■, ✖, R2, ■, L2, R2, ✖, ■

Moto Racer

Коды вводятся в заставке

Просмотр титров:
●, ▲, ●, ●, ▲, ●, ↑, →, ←, ✖



Просмотр FMV-видео:
●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, L1, ↑, R2, ✖

Доступ ко всем трекам:
↑, ↑, ←, ↓, ↓, ●, R2, ▲, ✖.

Прохождение в обратную сторону:
←, →, ←, →, ●, ●, R1, L1, ▲, ✖

AI-мотоцикл (50 км/ч):
↓, ↓, ↓, ●, L1, ●, L2, ↓, ↓, ✖

"Карманный" мотоцикл:
↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✖

Турборежим:
↑, ↑, ↑, ▲, R1, ▲, R2, ↑, ↑, ✖

Ночные треки:
↑, ●, L1, ↓, ▲, L2, ●, ←, R1, ✖

Klonoa: Door To Phantomile

Подсказки

Бонус-уровень:
Спасти всех жителей Phantomile (а их, напоминаем, 72 человека).

Музыкальный тест:
Пройти Бонус-игру, и дополнительная опция появится в меню переключения уровней.

Переключение уровней:
Пройдите игру, затем вернитесь к заставке, выберите опцию Continue, после чего выберите Vision Cleared.

MDK

Бессмертие:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, затем набрать ●, ▲, ●, →, ↑, ←, ↑, ←, L1, ■

Бомбардировка:
Код срабатывает только на последнем уровне
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■ снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ▲, →, ●, ←, ←, ●, ▲, ▲, L1, →

Падающие коровы:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ↑, ↓, ↓, R1, →

Добавочная бомбардировка:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1

Самая интересная в мире бомба:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ■, ▲

Отвлекающая приманка:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать X, L1, →, ●, X, ↑, ■

Суперпулемет:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓

Гранаты:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ▲, ●, ■, L1, →

Самонаводящиеся снайперские гранаты:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ←, ↑, X, ■, L1, R1, →

Снаряды:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ←, L1, ▲, ■, →, ●, ←, ←

Ядерная бомба:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ↓, ↑, ■, ▲, ↓, ●, ●, →

Снайперские гранаты:
Поставить игру на паузу ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ↑, ■, L1, ←, ●, ▲

Большая скорость:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать →, ●, ▲, ●, X

R2 активирует скорость.

Суперружье:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать →, ↑, ↓, L1, ↓, ●, ←, ←

Самонаводящиеся пули:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать ■, L1, L1, →

Полное здоровье:
Поставить игру на паузу, нажать ↓, L1, ↑, ■, снять игру с паузы и тут же вновь поставить на паузу, набрать →, L1, ■, ▲, L1, ↓

Red Asphalt

Код вводится в меню машин

Изменение цвета машин:
Удерживая R1, нажать ■ или ▲, или ●

Коды вводятся в главном меню

Большие машины:
Удерживая L2, нажать R2, ↑, ↑, ↑, ■, ■

Маленькие машины:
Удерживая L1 и R1, нажать ↓, ↓, ↓, ●, ●

Добавочные машины:
Удерживая L2, нажать ←, →, ↓, ↑, ■, ●, X, ▲, затем войти в Race и выбрать машину

Неограниченные деньги:
Удерживая L2 и R2, нажать ←, ←, →, →, ■, ■, ●, ●



Просмотр машин:
Удерживая L2 и R1, нажать ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, X, X, выбрать опцию Car для просмотра

Неограниченное турбо:
Поставить игру на паузу, удерживая R1 и R2, нажать ↓, ↓, ↓, ●, ●, ●

Бессмертие:
Поставить игру на паузу, удерживая R1 и R2, нажать ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ●, X

Неограниченное оружие:
Поставить игру на паузу, удерживая R1 и R2, нажать ←, ↑, →, ↓, ■, ▲, ●, X

Tenchu

Коды вводятся в меню выбора оружия

Возможность переноса 99 вещей:
Удерживая L1, нажать ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲

Все вещи:
Удерживая R1, нажать ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲

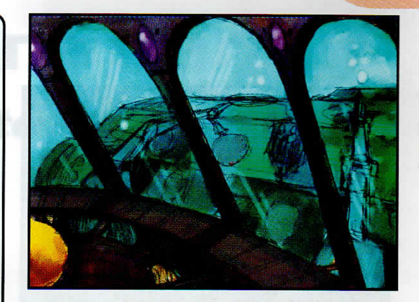


Больше оружия:
Удерживая L2, нажать ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲

Полное здоровье:
Поставить игру на паузу и нажать ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲

Выбор уровня:
Код вводится в меню выбора уровня
Удерживая R2, нажать ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲

Советы:
1. Сначала пройдите несколько раз самый легкий уровень — собранные здесь вещи пригодятся на дальнейших уровнях.
2. Наберите более 400 очков, и вы получите секретное оружие.
3. Перемещение по крышам и воде — ваше преимущество. В игре больше никто не умеет плавать, и лишь некоторые персонажи способны забраться на крышу.
4. Будьте терпеливы. Прокрасться незамеченным мимо кого-то гораздо сложнее и почетнее, нежели убить всех.



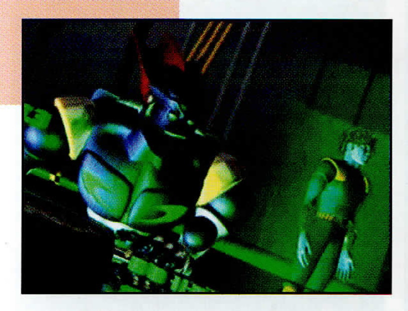




















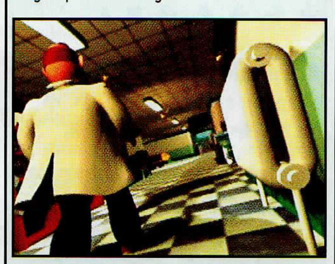


Reboot

Игра за Enzo:
Нажмите ↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, → в главном меню. Начните новую игру и играйте за Enzo.

Theme Hospital

"Очистка" госпиталя:
Сохраните игру и перезагрузите, когда госпиталь начнет заполняться. Пациенты и весь прочий "мусор" исчезнут.



Treasures of the Deep

Коды вводятся во время игры, после паузы:

Вся карта:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ■, ✖, ●, ✖, ■

Дополнительное время атаки акулы:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R2, L1

Полноэкранный режим:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ✖, ↑, ↓

Вид сверху:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ■, ✖, ■
Select и **L1** — удаление камеры
Select и **R1** — приближение камеры

Банановые гарпуны:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ✖, ↑, ▲, ↓

Режим "турбо":
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ● R1, R2, R1, R2, R1, R2

Все вооружение:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2

Переключение уровней:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ↓, →, ↑, ←, ▲, ✖

Прохождение всех уровней:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ■, ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖

Все оружие:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

Пролистать уровень:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓

Дополнительные попытки:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, R2, R2, R2, L2, L2, L2

Дополнительное золото:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Добавить кусок доски:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, L1, L2, L1, L2, ■, ●

Отключить штрафы:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, R2, R1, L2, L1

Бесконечный воздух:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ●, ✖, ■, ↑, →, ↓, ←

Бесконечное здоровье:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ▲, ✖, ✖

Полное здоровье и воздух:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖



Открыть все двери:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ✖, ●, ▲, ■

Проплыв сквозь препятствия:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ■, ■, ●, ●
(с этим кодом вовсе не обязательно иметь все предметы)

Бесконечная загрузка корабля:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ↑, ✖, ↓

WCW Nitro

Открыть один набор бойцов:
Ввести в опциях R2, L2, R1, L1, L1, R1, L2, R2 и Select. Выбрать бойца на картинке выбора и ввести L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select

Открыть всех бойцов:
Ввести на картинке выбора бойца R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

Выбор ринга:
Ввести в опциях R1, R2, R1, R2, Select. Нажать Select, чтобы высветить следующий ринг.

Дополнительные ринги:
Ввести в опциях L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select. Откроются названия рингов: Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark, Texas —выбирайте!

Скрытые реплики :
Высветить на картинке выбора бойцов Eddie Guererro или Alex Wright, затем быстро нажимать ●

Раздувающиеся головы:
Нажать в опциях L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select (головы бойцов будут расти с каждым ударом).

Большие головы:
Ввести в опциях R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select

Большие головы, руки, ноги:
Ввести в опциях R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select

Специальная концовка:
Пройти игру за одного из программистов. Далее см. код "Открыть всех бойцов".

Игра в стальной клетке:
Ввести в опциях R2, R2, R2, R2, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, Select



Крути руль и жми педали!

Комплект от Mad Catz: руль и педали Steering Wheel

Андрей Карасев

Многие поклонники гонок готовы заложить все, что угодно, включая близких родственников, лишь бы посидеть за рулем настоящего болида F1 или спортивного катера. Имею честь торжественно объявить: потребность в таких жертвах отпала. В редакцию прибыл и был всесторонне опробован аналоговый контроллер Steering Wheel от компании Mad Catz.

На что это похоже

Steering Wheel представляет собой спортивный руль с девятью кнопками, ручкой переключения передач и педалями, дополняющими этот впечатляющий прибор. Руль и педали полностью аналоговые, то есть чем круче вы поворачиваете руль, тем отчетливее реагирует на это ваше транспортное средство. Ручка переключения передач и кнопки — цифровые. Такие кнопки неудобны для тех, кто предпочитает использовать их вместо педалей газа и тормоза, так как нажатие на кнопку соответствует полному газу или полному тормозу и не позволяет управлять объектом плавно. Существенным достоинством кнопок является их программируемость — возможность переназначать функции.

Достоинства
Очень приличное качество и комплектация при невысокой цене. Совместимость с большим количеством игр. Возможность перепрограммирования кнопок позволяет использовать руль даже с авиасимуляторами.

Недостатки
Очень легкие, "скользкие" педали. Руль закреплен слишком высоко, нет возможности опустить его без "хирургического вмешательства".

Тестирование проводилось на следующих играх
Need for Speed 3, Rapid Racer, Touring Car Championship, Gran Turismo.



Читатель!

Журнал "ВидеоИгры" **предлагает** тебе принять участие в бесплатной лотерее.
Все, что тебе надо сделать, — это заполнить анкету. Из этой анкеты мы узнаем о тебе, о твоих **пристрастиях** и сможем выстроить читательский хит-парад игр.

Каждая присланная анкета принимает участие в лотерее.

Призы для тебя уже готовы. Среди них — лучшие игры для PSX, **аналоговые джойстики** и другие необходимые аксессуары; футболки, бейсболки, **чашки** с символикой журнала...
И многое, **многое** другое.

Лотерея!



На что он годится

Steering Wheel совместим с любой игрой для PlayStation. Он может работать в двух режимах — аналоговом и цифровом. В аналоговом режиме Steering Wheel поддерживается большинством хороших гонок, вроде Nascar 98, Need for Speed 2 и 3, Rapid Racer, Gran Turismo... Переключив руль в цифровой режим, его можно использовать как обычный контроллер и с играми, не поддерживающими аналоговый ввод, например Moto Racer, хотя обычный джойстик в нем удобнее. Установка комплекта весьма проста и сводится к подключению шнура от педали к основанию руля и шнура от руля к стандартному порту джойстика.



Рекордам — да!

Использование руля рекомендуется почти во всех гонках. Играть в Rapid Racer с рулем намного удобнее. В Need for Speed при включенном виде "из глаз" ощущения просто изумительные, а входить в повороты становится намного легче. А вот, например, в Gran Turismo требуется тщательная калибровка, особенно в режиме симулятора, так как без калибровки руль слишком чутко реагирует на малейшие повороты.

Игра с рулем принципиально отличается от игры без оного. Реалистичность гонок повышается на порядок, особенно если переключаться на вид "из глаз". Ветер начинает свистеть в ушах. Самое трудное — иногда отпускать утопленную в пол педаль газа. После того как вы освоитесь с управлением, все достигнутые вами ранее рекорды будут моментально побиты. Аналоговый контроллер обеспечивает действительно плавное управление и позволяет проявить все недюжинное мастерство гонщика.

Недодумали

Нарекания вызывает дизайн руля и педалей. И у руля, и у педалей есть общий недостаток — они скользят. В наибольшей степени это относится к педалям. Если на ковролине педали, в принципе, стояли на месте, то на паркете они постоянно "уезжали" из-под ног. К рулю прилагаются присоски, но на крутых поворотах они, увы, не держат. Не очень понравилось то, что руль закреплен очень высоко и, если вам приходится ставить его прямо перед телевизором, он загораживает добрую треть экрана. Наклон руля не регулируется, так что помочь может только "хирургическое вмешательство".







↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R2, L1

Полноэкранный режим:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑ ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ✖, ↑, ↓

Вид сверху:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ■, ✖, ■
Select и **L1** — удаление камеры
Select и **R1** — приближение камеры

Банановые гарпуны:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ✖, ↑, ▲, ↓

Режим "турбо":
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲ →, →, ●, ● R1, R2, R1, R2, R1, R2

Все вооружение:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →,

Бесконечное здоровье:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ▲, ▲, ✖, ✖

Полное здоровье и воздух:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖



Открыть все двери:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ✖, ●, ▲, ■

Проплыв сквозь препятствия:
↓, ✖, ←, ■, ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, ●, ●, ■, ■, ●, ●
(с этим кодом вовсе не обяза-

wright, затем быстро нажимать ●

Раздувающиеся головы:
Нажать в опциях L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select (головы бойцов будут расти с каждым ударом).

Большие головы:
Ввести в опциях R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select

Большие головы, руки, ноги:
Ввести в опциях R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select

Специальная концовка:
Пройти игру за одного из программистов. Далее см. код "Открыть всех бойцов".

Игра в стальной клетке:
Ввести в опциях R2, R2, R2, R2, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, Select

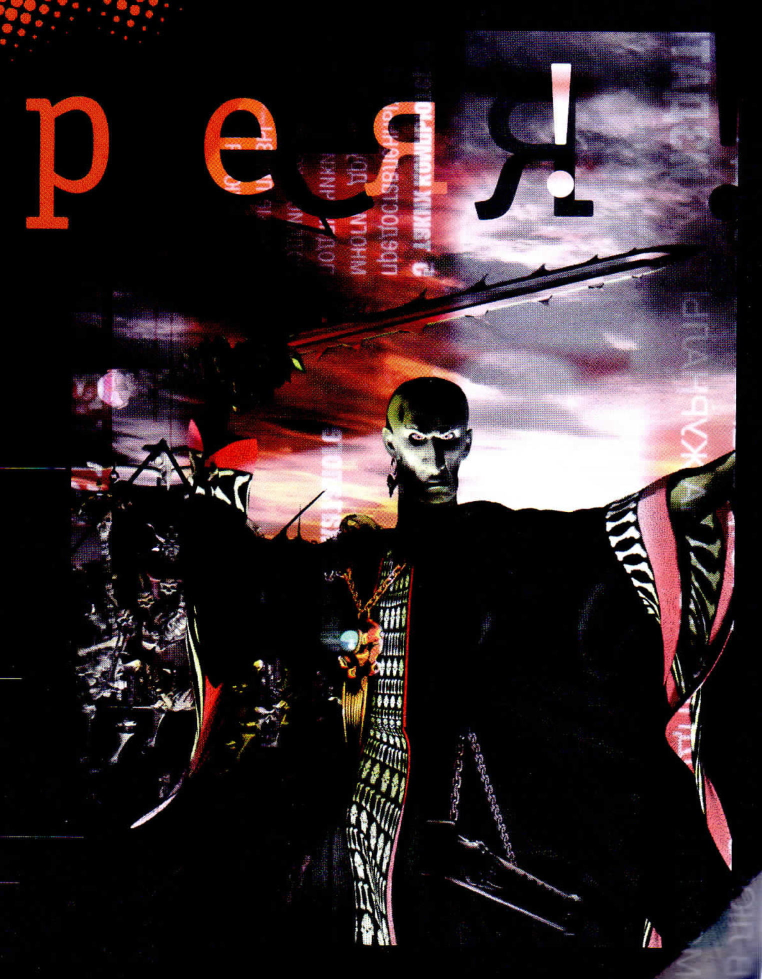


Заполняй анкету,
высылай ее нам —

и призы твои!

Наш адрес:
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д, д.8,
"ВидеоИгры"

продолжается лотерея!



Читатель!

Журнал "ВидеоИгры" **предлагает** тебе принять участие в бесплатной лотерее.
Все, что тебе надо сделать, — это заполнить анкету. Из этой анкеты мы узнаем о тебе, о твоих **пристрастиях** и сможем выстроить читательский хит-парад игр.

Каждая присланная анкета принимает участие в лотерее.

Призы для тебя уже готовы. Среди них — лучшие игры для PSX, **аналоговые джойстики** и другие необходимые аксессуары; футболки, бейсболки, **чашки** с символикой журнала...
И многое, **многое** другое.

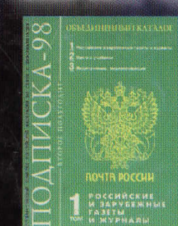
Лотерея!

В ЛЮБОМ ПОЧТОВОМ ОТДЕЛЕНИИ ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЖУРНАЛЫ

ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА

КОМПЬЮТЕРРА

ПОДПИШИСЬ И ВЫИГРАЙ 5 компьютеров AcerEntra 3000!



Все издания — в объединенном каталоге "Подписка–98"

5 таких компьютеров предоставленных фирмой Acer CIS Inc., и многие другие призы выиграют в августе подписчики "Домашнего компьютера". Но и подписчиков других журналов ждут не менее ценные призы. Условия розыгрышей призов публикуются в журналах.







32197

ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК **"КОМПЬЮТЕРРА"**

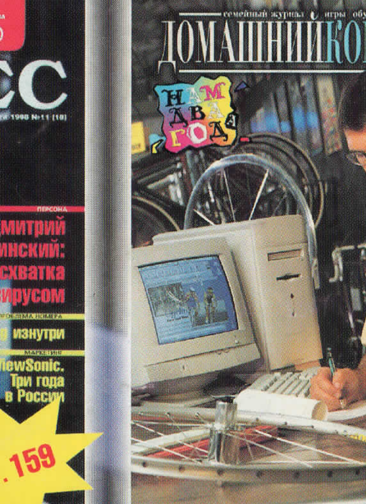
Самые свежие новости мира современных компьютерных технологий. Тематические обзоры и оперативная информация. Только для подписчиков еженедельника розыгрыш ценных призов.



42885

ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК **"ИНФОБИЗНЕС"**

Бизнес-журнал, посвященный рынку интеллектуальных технологий: оперативное освещение новостей компьютерного рынка, теория и практика современного маркетинга и рекламы.



34288

ЖУРНАЛ **"ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР"**

Красочный популярный журнал, предназначенный для всех, кто хочет пользоваться компьютером дома. Говорит дружелюбным языком.



41825

ЖУРНАЛ **"GAME.EXE"**

Лучший российский журнал об играх на PC: самая полная информация и самые свежие новости для всех, кто использует свой компьютер не только для работы, но и для развлечения.

VIDEOИГРЫ — Хиты номера — стр. 129

42530

ЖУРНАЛ **"ВИДЕОИГРЫ"**

Новый журнал, посвященный играм на самых современных приставках: Sony Playstation и Playstation 2, Nintendo 64. Это ваш незаменимый путеводитель по виртуальному миру.